74 PROGRAMY | 44 PO POLSKU

5 PEŁNYCH WERSJI KOMERCYJNYCH PROGRAMÓW

TYLKO 9,90 ZŁOTYCH (w tym 8% VAT) Z PŁYTĄ DVD

Komputer Świat

Twój Niezbędnik

| NR 1|2013 (66) | LUTY – MARZEC 2013 | ISSN 1895-8605 | NR INDEKSU: 357 669 | WWW.KOMPUTERSWIAT.PL |

ZRÓB TO SAM

• strona WWW • wizytówka • projekt mieszkania • • plakat • logo • wygaszacz • blog • szablon Allegro • • dzwonek • fotoksiążka • nadruk na koszulkę •

ORAZ INNE PRAKTYCZNE PROJEKTY

ASHAMPOO HOME DESIGNER PRO

- Zaprojektuj i umebluj dom lub mieszkanie
- Zaaranżuj piękny ogród
- Realistyczne wizualizacje 2D i 3D

PEŁNA WERSJA O WARTOŚCI 40 ZŁOTYCH

TOTAL VIDEO CONVERTER PLATINUM

- Zmienisz plik wideo na dowolny format
- Przytniesz klip, podzielisz, połączysz i dodasz efekty

PEŁNA WERSJA O WARTOŚCI 120 ZŁOTYCH

MASTER PDF EDITOR

- Tworzy i edytuje dokumenty PDF
- Pozwala **dodać komentarze**
- Konwertuje **PDF na XPS** i odwrotnie

PEŁNA WERSJA O WARTOŚCI 162 ZŁOTYCH

WEBSITE X5 SMART 9

- Strona WWW w pięciu krokach, **250 szablonów** graficznych
- Nie wymaga znajomości języka HTML

PEŁNA WERSJA PO POLSKU

PEŁNA WERSJA

PO GODZINACH

- Gra wyścigowa: **Street Racing Absolute**
- Superpakiet: **Mario** – 5 gier na PC
- **100 zdjęć kosmosu** z teleskopu Hubble'a

50 WSKAZÓWEK DO PROGRAMÓW

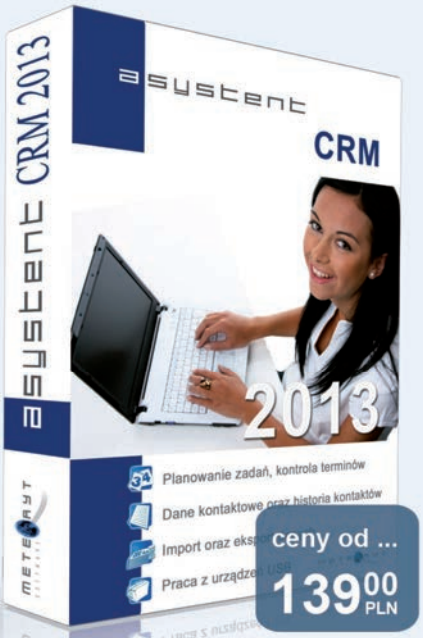
POZNAJ KREATYWNE ZASTOSOWANIA APLIKACJI

ISSN 1895-8605 NR INDEKSU 357 669

PROGRAMY DLA TWOJEJ FIRMY

asystent

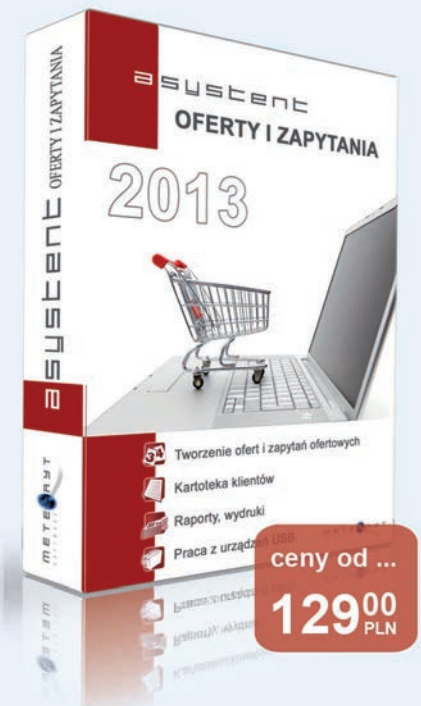
METEORYT SOFTWARE



Asystent CRM 2013

to profesjonalne narzędzie klasy CRM zawierające m.in. takie funkcje jak: pełna obsługa danych kontaktowych, możliwość prowadzenia historii kontaktów, grup drzewiastych i przypisywania klientów do tych grup; funkcja planowania i przypominania zadań, zlecanie zadań innym użytkownikom systemu; zintegrowany klient poczty e-mail oraz elektroniczna książka korespondencji, projekty; oraz wysyłanie mailingów i SMS.

Współpracuje z MySQL, PostgreSQL, Firebird czy MSSQL



Asystent Zapytania i Oferty 2013

Oprogramowanie służy do ewidencji spraw związanych ze sprzedażą produktów. Dzięki kluczowemu modułowi „Oferty i Zapytania" osoba obsługująca program prowadzi kompleksowy nadzór nad zapytaniami ofertowymi.

Wysyłanie ofert w formacie PDF bezpośrednio z programu

Możliwość pracy sieciowej na wielu stanowiskach

www.meteoryt.pl
tel. 89 623 26 22

rabat 20%
wpisz kod „RAB20"
promocja ważna do 01.04.2013

JAK OBSŁUGIWAĆ MENU PŁYTY

TEMATYCZNE DZIAŁY
kategorie programów ułatwiają poruszanie się w gąszczu aplikacji i odkrywanie nowych programów do interesujących nas zastosowań

INFORMACJE
wersja językowa programu, licencja, rozmiar, obsługiwane systemy i strona domowa

ZAINSTALUJ
z tego miejsca rozpoczynamy instalowanie lub kopiowanie programu z płyty

INDEKS I POMOC
alfabetyczna lista wszystkich programów zapewniająca błyskawiczny dostęp do wybranej aplikacji

WYSZUKIWARKA
ułatwia użytkownikowi znalezienie konkretnego programu na płycie

WYGLĄD PROGRAMU
zobacz wygląd danej aplikacji w czasie jej działania

7 POWODÓW, DLA KTÓRYCH WARTO CZYTAĆ NIEZBĘDNIK

1. Pełne wersje programów w cenie czasopisma
2. Najlepsze aplikacje wybrane przez redakcję
3. Większość za darmo, aż 44 po polsku
4. Zawsze najnowsze wersje aplikacji
5. Bez wirusów i szkodliwego oprogramowania
6. Przydatne opisy w menu płyty
7. Praktyczne porady w czasopiśmie

Zawartość płyty została sprawdzona za pomocą programów antywirusowych ESET NOD32 Antivirus i Microsoft Security Essentials

OD REDAKCJI

Stawiamy na rozwój

Kto się nie rozwija, ten się cofa. Ta sentencja sprawdza się szczególnie w dzisiejszych czasach – czasach internetu, inteligentnych urządzeń przenośnych i dynamicznego rozwoju technologicznego.

Kreatywność to cecha pożądana nie tylko na gruncie zawodowym, ale niezwykle przydatna również w codziennym życiu. Dlatego warto rozwijać umiejętności, nawet w sferach, których do tej pory nie poznaliśmy. Ułatwią nam to programy z płyty Twojego Niezbędnika i aplikacji KŚ+ oraz poradniki opublikowane na łamach czasopisma.

W tym wydaniu Twojego Niezbędnika znajdziemy aplikacje, które wspierają użytkownika w projektowaniu, tworzeniu nowych treści, grafiki i rozwiązywaniu różnego rodzaju problemów. Wystarczy nasz pomysł i trochę zaangażowania, a resztę pracy wykonają za nas programy.

Po zapoznaniu się z poradnikami zawartymi na stronach Twojego Niezbędnika oraz programami z płyty i KŚ+ będziemy mieli satysfakcję, że nie zmarnowaliśmy czasu przed komputerem, ale nauczyliśmy się wielu przydatnych rzeczy.

PAWEŁ GAJEWSKI
REDAKTOR PROWADZĄCY

JUŻ JEST!
APLIKACJA
KŚ+
Komputer Świat Plus
szczegóły s. 6
WIRTUALNA PŁYTA
26 PROGRAMÓW WIĘCEJ NIŻ NA DVD
STREFA BONUS POD RĘKĄ
WYPRÓBUJ JUŻ TERAZ!

PEŁNE KOMERCYJNE WERSJE	LICENCJA	DVD-KOD	KŚ+	STRONA
Ashampoo Home Designer Professional	PEŁNA WERSJA	007	+	7, 21
Hubble TOP 100 Photos	PEŁNA WERSJA	027	+	
Master PDF Editor 1.7	PEŁNA WERSJA	040	+	8
Street Racing Absolute	PEŁNA WERSJA	060	+	8
Total Video Converter Platinum	PEŁNA WERSJA	066	+	7
WebSite X5 Smart 9	PEŁNA WERSJA	073	+	30

SUPERPAKIET: MARIO	LICENCJA	DVD-KOD	KŚ+	STRONA
Mario Forever 3	FREEWARE	039	+	9
New Super Mario Forever 2012	FREEWARE	044	+	9
Secret Maryo Chronicles 1.9	FREEWARE	056	+	9
Secret Maryo Chronicles 1.9 Muzyka	FREEWARE	057	+	
Super Mario 3: Mario Forever 5.9	FREEWARE	061	+	9
Super Mario 3: Mario Forever Lost Map	FREEWARE	062	+	9

GRAFICZNE	LICENCJA	DVD-KOD	KŚ+	STRONA
ArtRage Starter Edition 2.6	FREEWARE	005	+	
Artweaver 3.1.3	FREEWARE	006	+	16
Corel Painter 12	TRIAL	014	+	
DesignPro 5	FREEWARE	016	+	11
DraftSight V1R3.0	FREEWARE	017	+	19
Epson Print CD 2.0	FREEWARE		+	13
FastStone Image Viewer 4.7	FREEWARE		+	
Free DWG Viewer 7.1	FREEWARE	022	+	
GIMP 2.8.2	FREEWARE	023	+	14
IcoFX 2.3.1 Portable	FREEWARE	028	+	15
Komputer Świat Fotoświat	FREEWARE	034	+	18
LibreCAD 2.0 Beta 1	FREEWARE	035	+	19
LogoSmartz 10	TRIAL	038	+	
MyPaint 1.0 32-bit	FREEWARE	042	+	
MyPaint 1.0 64-bit	FREEWARE	043	+	
Picasa 3.9 Build 136.12	FREEWARE		+	
PosteRazor 1.5.2	FREEWARE	048	+	13
Scribus 1.4.2 32-bit	FREEWARE	054	+	12
Scribus 1.4.2 64-bit	FREEWARE	055	+	12
Sothink Logo Maker 3.5	TRIAL	058	+	
SpringPublisher 3.0	FREEWARE	059	+	
The Rasterbator 1.2	FREEWARE	064	+	13
Tux Paint 0.9.21c	FREEWARE	067	+	
UnderCoverXP 1.23	FREEWARE	071	+	10
Windows 7 Boot Updater	FREEWARE	074	+	15

DO DOMU	LICENCJA	DVD-KOD	KŚ+	STRONA
7-Zip 9.22 Beta	FREEWARE		+	
AIMP 3.20	FREEWARE	002	+	
Audacity 2.0.3	FREEWARE	008	+	23
BBC Virtual Garden	FREEWARE	010	+	22
CCleaner 3.27	FREEWARE		+	
CDBurnerXP 4.5	FREEWARE		+	
Family Tree Builder 6	FREEWARE	018	+	27
Flash Player 11	FREEWARE		+	
FontForge	FREEWARE	021	+	
Inkscape 0.48.4-1 32-bit	FREEWARE	029	+	26
Inkscape 0.48.4-1 64-bit	FREEWARE	030	+	26
InstantStorm 2.0	FREEWARE	031	+	17
KM Wakeup 1.6	FREEWARE	033	+	23
LibreOffice 4.0.0 RC 2	FREEWARE		+	
LMMS 0.4.13 32-bit	FREEWARE	036	+	24
LMMS 0.4.13 64-bit	FREEWARE	037	+	24
Outcook Express 1.2	FREEWARE	046	+	27
Power NET+ 2.0	FREEWARE	049	+	20
PRO100 5.16	DEMO	050	+	
Rosegarden 12.1	FREEWARE	052	+	
Sam Zaprojektuj Dom, Wnętrze i Ogród 3	DEMO	053	+	
Speccy 1.20	FREEWARE		+	
Sumatra PDF 2.2.1	FREEWARE		+	
Sweet Home 3D 3.7	FREEWARE	063	+	
Type light 3.2	FREEWARE	068	+	
Ultra Screen Saver Maker 3.0.1	TRIAL	070	+	

INTERNETOWE	LICENCJA	DVD-KOD	KŚ+	STRONA
ABBYY FineReader 11 Professional	TRIAL	001	+	
AQQ 2.4.4 32-bit	FREEWARE	003	+	
AQQ 2.4.4 64-bit	FREEWARE	004	+	
BB FlashBack Express 4.1.1	FREEWARE	009	+	
Calibre 0.9.15 64-bit	FREEWARE	011	+	28
Calibre 0.9.15 64-bit	FREEWARE	012	+	28
CamStudio 2.6 Beta	FREEWARE	013	+	
Chrome 24	FREEWARE		+	
Evernote 4.6.2	FREEWARE		+	
FileZilla 3.6	FREEWARE		+	
Firefox 18	FREEWARE	020	+	
Gadu-Gadu 11.2	FREEWARE		+	
Gladinet Cloud Desktop 4	FREEWARE	024	+	35
Google Drive 1.7	FREEWARE		+	
Google Earth 7.0	FREEWARE	025	+	
Google SketchUp 6	FREEWARE	026	+	32
Jing Free 2.8	FREEWARE	032	+	33
K-Lite Codec Pack 9.70 (Full)	FREEWARE		+	
Opera 12.13	FREEWARE		+	
Skype 6.1	FREEWARE		+	
TeamViewer 8.0	FREEWARE		+	
Thunderbird 17	FREEWARE	065	+	34, 36
Tor Browser Bundle 2.3	FREEWARE		+	

ROZRYWKOWE	LICENCJA	DVD-KOD	KŚ+	STRONA
ALLPlayer 5.4	FREEWARE		+	
Crayon Physics	FREEWARE	015	+	38
Java 7	FREEWARE		+	
Numpty Physics 0.2	FREEWARE	045	+	
Phun 5	FREEWARE	047	+	40
Rocket Modeler III 1.2g	FREEWARE	051	+	39
Songbird 2.1.0	FREEWARE		+	
VLC Media Player 2.0.5	FREEWARE		+	
XBMC Media Center 12.0	FREEWARE		+	

LINUX	LICENCJA	DVD-KOD	KŚ+	STRONA
Fedora 18	FREEWARE	019	+	
Mint 14 Cinnamon	FREEWARE	041	+	
Ubuntu 12.10	FREEWARE	069	+	
UNetbootin 5.68	FREEWARE	072	+	
Wubi Ubuntu Installer for Windows	FREEWARE		+	

PROGRAMY W KŚ+

Wszystkie programy z płyty i 26 dodatkowych dostępne są w aplikacji KŚ+ (patrz strona 6). Potrzebny program szybko znajdziemy za pomocą wbudowanej wyszukiwarki

CO TO JEST DVD-KOD?

Aby na płycie Niezbędnika szybko odnaleźć wybrany program, podaną za słowem DVD-KOD liczbę należy wpisać w wyszukiwarkę w menu krążka i zatwierdzić, wciskając klawisz enter

TAK OZNACZAMY WERSJE PROGRAMÓW

PEŁNA WERSJA
Program komercyjny, przygotowany specjalnie dla Czytelników. Mogą go używać tylko posiadacze Twojego Niezbędnika

FREEWARE
Program darmowy, bez ograniczeń funkcji, którego można legalnie używać bez opłat

FREE-TO-PLAY
Darmowa gra, w której możemy kupować dodatki (na przykład przedmioty lub umiejętności)

TRIAL/DEMO
Funkcjonalne wersje programów z określonym czasem testowania, zwykle 30 dni. Po tym okresie należy program kupić lub odinstalować

ODPOWIADAMY NA LISTY CZYTELNIKÓW NIEZBĘDNIKA

Masz problem z programami z płyty? Chciałbyś zgłosić ciekawą propozycję programu do opublikowania w Twoim Niezbędniku? A może chciałbyś podzielić się swoją opinią na temat Niezbędnika? Prosimy o nadsyłanie listów na adres redakcja@komputerswiat.pl Najciekawsze głosy opublikujemy na łamach czasopisma

Fraps

Droga Redakcjo, czy moglibyście zamieścić w następnym numerze Niezbędnika program o nazwie Fraps? Z góry dziękuję za odpowiedź.

Wasz Czytelnik Kuba

OD REDAKCJI: Dziękujemy za zgłoszenie pomysłu – zawsze chętnie czytamy listy z propozycjami programów na płytę. Niestety, wydanie pełnej wersji tego programu nie jest w tej chwili możliwe.

KŚ+

Zainstalowałem aplikację KŚ+, działała bezproblemowo 30 minut. Nawet ściągnąłem na dysk e-booki. Niestety, po zamknięciu nie można jej ponownie uruchomić, nie reaguje na podwójne kliknięcie myszą, nie można jej odinstalować – pokazuje się komunikat, że aplikacja jest uruchomiona, nie można przywrócić systemu. Proszę o odpowiedź, co mam dalej robić.

Wiechu

OD REDAKCJI: Prosimy o sprawdzenie, czy Windows nie ukrył przypadkiem ikony działającego KŚ+ w zasobniku systemowym. W tym celu należy kliknąć na ikonę widoczną przy zegarku, następnie wybrać opcję Dostosuj... i przy Aplikacja Komputer Świat Plus zmieniamy ustawienie na Pokaż ikony i powiadomienia.

Kiedy nowy Niezbędnik

Na początku chciałem życzyć całej redakcji wszystkiego najlepszego w Nowym Roku 2013. Kupiłem Niezbędnik 6/2012 i zauważyłem, że nie jest podany termin następnego numeru Niezbędnika, na który już z niecierpliwością czekam. A drugie pytanie dotyczy programu CAKEWALK. Wiem, że nie możecie zamieścić pełnej wersji tego programu, ale może udałoby się chociaż spolszczenie lub opis najważniejszych funkcji i jak je wykorzystać. Jeszcze raz pozdrawiam i życzę sukcesów.

Rafał z Zawiercia

OD REDAKCJI: Na początek brawo za czujność. Informacja o terminie następnego Niezbędnika powróci w najbliższym wydaniu. Cakewalk postaramy się opisać w Niezbędniku poruszającym tematykę tworzenia muzyki.

Communism Muscle Cars

Gra Communism Muscle Cars dochodzi mi do planszy tytułowej z napisem Loading i nic się nie dzieje. Mam komputer z 4-rdzeniowym procesorem AMD Phenom X4 3,4 GHz, 4 GB RAM i kartę graficzną NVIDIA 6200 Turbocache, także trochę słabą. Czy mam szansę na uruchomienie tej gry na takiej konfiguracji?

Jakub Żeżuła

OD REDAKCJI: Komputer spełnia wymagania techniczne gry, więc problem mogą powodować nieaktualne sterowniki do karty graficznej. Zalecamy instalację najnowszej wersji 307.74 dla tego modelu GeForce'a – są dostępne na www.nvidia.pl.

Brak klucza do Soda PDF

Kilka dni temu zainstalowałem aplikację Soda PDF Standard z Niezbędnika 3/2012. Niestety, pomimo kilku prób rejestracji nie otrzymałem klucza do programu.
Proszę uprzejmie o wyjaśnienie problemu. Pozdrawiam.

Jerzy Grabkowski

OD REDAKCJI: Sprawdziliśmy mechanizm rejestracji programu, korzystając z redakcyjnej skrzynki oraz dla pewności z konta w poczcie Google (Gmail) i działa on poprawnie (klucz przyszedł na obie skrzynki). Dlatego na potrzebę rejestracji Sody zalecamy skorzystanie z innego konta pocztowego (na przykład z Gmaila). Niektórym serwisom pocztowym zdarza się z bliżej nieokreślonych powodów odrzucać wiadomości z danymi do rejestracji programów, nie informując o tym fakcie użytkownika.

Nie dostaję klucza od Ashampoo

Zainstalowałem program Ashampoo Music Studio 2012, ale pomimo wielokrotnych prób i zgłoszenia problemu w serwisie Ashampoo nie mogę uzyskać kodu do pełnej wersji programu. Bardzo proszę Redakcję o pomoc.

Stały Czytelnik Wiesiek

OD REDAKCJI: Podobnie jak w przypadku Sody PDF, zalecamy użycie innej skrzynki pocztowej. Klucz do programu jest generowany przez serwer Ashampoo automatycznie i wysyłany do użytkownika w ciągu kilku sekund.

Płyty w KŚ+

Witam Szanowną Redakcję. Mam wgrane kody w KŚ+ do sześciu egzemplarzy Komputer Świata i trzy kody do Niezbędnika (3/12; 4/12; 5/12). Niestety, nie widać dysków 3/12 i 4/12, natomiast dostałem w prezencie Niezbędnik EXTRA 3/12, którego nigdy nie posiadałem. Oczywiście Strefa Bonus w wypadku Niezbędnika EXTRA 3 nie działa. Natomiast pozbawianie nas płyty jest BEZNADZIEJNYM POMYSŁEM!!! Wielu moich kolegów ma zamiar zrezygnować w tej sytuacji z kupowania niemających płyty pism. Szkoda by było, ponieważ jestem Waszym wiernym Czytelnikiem prawie od powstania obu rodzajów wydań, w których niestety jest coraz więcej reklamy, a coraz mniej przydatnych wiadomości i trików.

Jerzy Luro

OD REDAKCJI: Aplikacja KŚ+ wyświetla wszystkie wydane przez nas wirtualne płyty. To swoisty spis treści dostępnych materiałów. Te zarejestrowane przez użytkownika oznaczane są zielonym symbolem i dopiero wówczas można korzystać ze zgromadzonych na nich materiałów, podobnie jak ze Strefy Bonus przypisanej do danego wydania.

Borys nas lubi

Jestem pozytywnie zaskoczony faktem, że Twój Niezbędnik ma dołączoną płytę. Zestaw programów na płycie jest starannie przemyślany i dobrany, co już jest dobrą normą w TN. Świetnie, że na krążku jest program CleverPrint 2013. Niech więc na stałe Twój Niezbędnik ma dołączoną płytę.

borys

OD REDAKCJI: Niezbędnik będzie miał dołączaną płytę po wsze czasy.

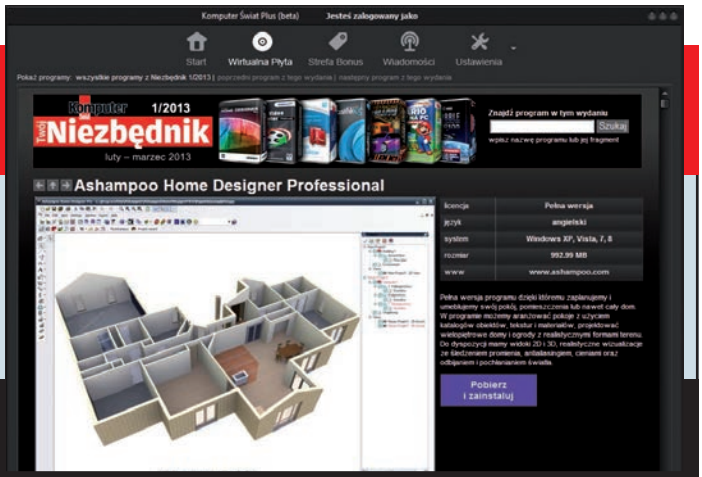
PEŁNE WERSJE

W ROZDZIALE

6 Komputer Świat Plus
7 Ashampoo Home Designer Pro
7 Total Video Converter Platinum
8 Master PDF Editor 1.7
8 Street Racing Absolute
9 Superpakiet: Mario

INTERNETOWA PŁYTA Z PROGRAMAMI I BONUSAMI

Komputer Świat Plus



+ Więcej niż magazyn, więcej niż dołączona do niego płyta
+ Łatwy dostęp do programów i pełnych wersji z Niezbędnika i Komputer Świata przez internet, bez potrzeby wkładania płyty
+ Zintegrowana Strefa Bonus – poradniki Premium, galerie zdjęć z programów, uzupełnienia artykułów, kody rabatowe
+ Wiadomości ze świata komputerów i nowych technologii bez marketingowego bełkotu

Licencja: **PEŁNA WERSJA**
Język: **polski**
Producent: **Komputer Świat**
Internet: **komputerswiat.pl**

System: **XP, Vista, Win 7 i 8**
Ograniczenia: **brak**

Rejestracja: **TAK**
Rozmiar: **3 MB**
Cena: **darmowy dla Czytelników Niezbędnika**

Aplikacja Komputer Świat Plus (w skrócie KŚ+) to najnowsza produkcja redakcji Komputer Świata. Program ten warto zainstalować i używać go – ma bowiem zalety i atrakcyjne treści, obok których trudno przejść obojętnie.

KŚ+ to przede wszystkim moduł Wirtualna Płyta, która daje łatwy i szybki dostęp do programów i pełnych wersji opisywanych na łamach Niezbędnika i Komputer Świata, bez konieczności wkładania płyty do napędu – wszystko dzieje się przez internet. Jeśli zdarzyło nam się kiedyś zgubić płytę, to od teraz wersji instalacyjnych programów nie trzeba będzie już szukać w internecie – zainstalujemy je za pomocą aplikacji KŚ+.

To jednak nie wszystkie zalety KŚ+: dodatkowe galerie zdjęć z programów czy nawet filmy prezentujące funkcje aplikacji – wielu Czytelników z pewnością szybko przyzwyczai się do tych możliwości. Łatwiejsze jest też wyszukiwanie programów – wbudowana w KŚ+ wyszukiwarka szybko odnajdzie dany program – wystarczy wpisać kilka liter nazwy aplikacji.

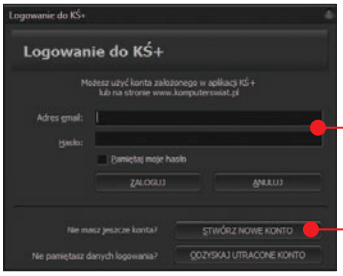
UWAGA!

Korzystanie z aplikacji KŚ+ wymaga połączenia z internetem – im jest ono szybsze, tym krócej będą pobierać się wersje instalacyjne programów. Ale bez obaw – ściągnięcie typowej aplikacji (o wielkości 10 MB) na łączu 1 Mb/s zajmie niewiele ponad minutę. Przy łączu 10 Mb/s będzie to zaledwie 8 sekund.

KORZYSTAMY Z KŚ+

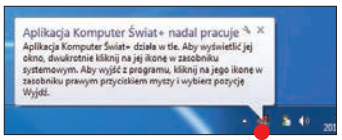
1 Aby rozpocząć korzystanie z KŚ+, w przeglądarce internetowej wchodzimy na stronę **ksplus.komputerswiat.pl**, ściągamy najnowszą wersję instalatora programu i rozpoczynamy instalację.

2 Po zakończeniu instalacji KŚ+ uruchomi się automatycznie – na ekranie zobaczymy okno logowania ●. Jeśli mamy już konto



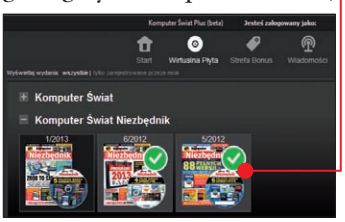
na stronie komputerswiat.pl, to wystarczy, że podamy nasz e-mail i hasło. Jeżeli nie mamy jeszcze konta, klikamy na ●. Jeśli natomiast mamy konto, ale zapomnieliśmy do niego hasła, klikamy na przycisk ODZYSKAJ UTRACONE KONTO, by otrzymać na e-mail potrzebne do zalogowania się dane.

3 Po zalogowaniu się w KŚ+ zobaczymy samouczek, który przedstawi kilka przydatnych porad dla początkujących użytkowników programu – można go w każdej chwili wyłączyć. KŚ będzie zawsze pod ręką – ikonę programu znajdziemy



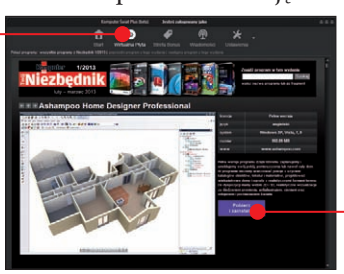
w zasobniku systemowym ● i to właśnie za jej pomocą przywołujemy główne okno KŚ+.

4 Chcąc uzyskać dostęp do programów dołączonych do danego magazynu Komputer Świata ●,



rejestrujemy nowe wydanie w KŚ+. W tym celu klikamy na ikonę ⚙, Zarejestruj nowe wydanie i wpisujemy numer nadrukowany na etykietę płyty dołączonej do tego wydania czasopisma ●. Użytkownicy, którzy nie zarejestrują kodu z płyty, będą mieli ograniczony dostęp do zasobów KŚ+ – przejrzą jedynie zawartość płyty oraz Strefy Bonus.

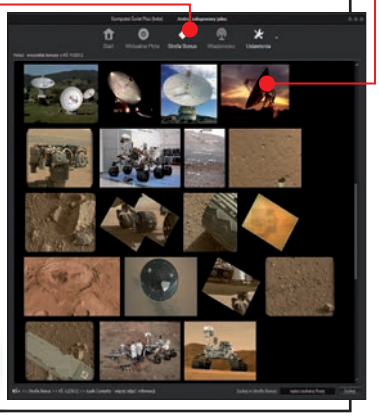
5 Najważniejszy moduł KŚ+ to Wirtualna Płyta ●. Aby zainstalować wybrany program, klikamy na ● – KŚ+ pobierze jego wersję instalacyjną z serwerów Komputer Świata i rozpocznie instalację.



STREFA BONUS

Ważną częścią aplikacji KŚ+ jest Strefa Bonus. To tu, na zakładce ●, znajdziemy dodatkowe treści – galerie zdjęć z programów, poradniki Premium, kupony rabatowe czy uzupełnienia artykułów ● z drukowanego wydania magazynu.

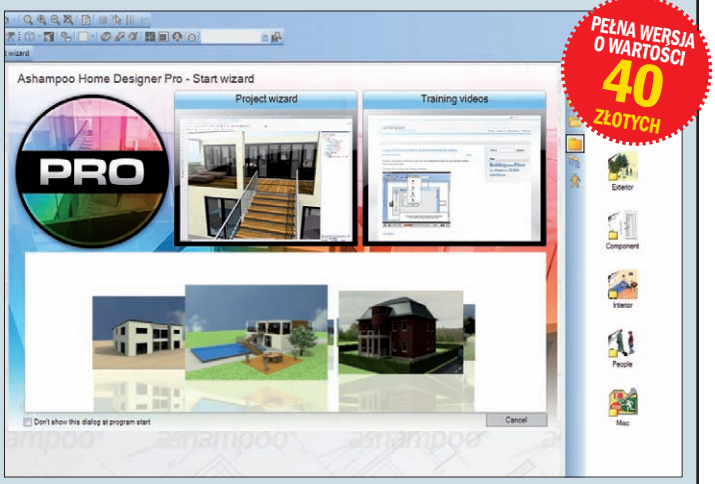
mm



PROGRAM DO PROJEKTOWANIA MIESZKAŃ

Ashampoo Home Designer Pro

+ Ułatwiające pracę kreatory
+ Możliwość projektowania nie tylko wnętrza, ale też ogrodów
+ Widoki 2D i 3D



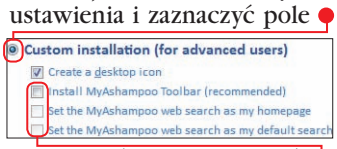
Licencja: **PEŁNA WERSJA** | **DVD-KOD: 007** | Rejestracja: **TAK**
Język: **angielski** | System: **XP, Vista, Win 7, 8** | Rozmiar: **992 MB**
Producent: **Ashampoo** | Ograniczenia: **brak** | Cena: **darmowy dla Czytelników Niezbędnika**
Internet: **www.ashampoo.com/pl**

Ashampoo Home Designer Pro to efektowny program do projektowania. Pozwala zaaranżować zarówno pokój czy mieszkanie, jak i wielopiętrowy dom, a nawet ogród. Zawiera imponującą bibliotekę obiektów, tekstur i materiałów. Gotowy projekt możemy zapisać na dysku i wydrukować. Poradnik do aplikacji znajdziemy na stronie 21, a poniżej dowiemy się, jak zainstalować i zarejestrować program.

INSTALACJA

1 Ashampoo Home Designer Pro instalujemy z płyty Niezbędnika, podając **DVD-KOD: 007**, lub z KŚ+.

2 Instalacja jest wprawdzie prosta i sprowadza się do klikania na Next > w kolejnych oknach, należy jednak zachować czujność. W oknie **Type of Installation** dobrze jest zmienić domyślne ustawienia i zaznaczyć pole



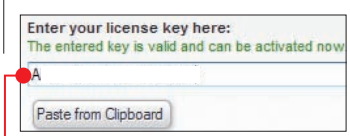
oraz usunąć zaznaczenia z pól. Unikniemy w ten sposób zmiany ustawień naszej przeglądarki internetowej.

3 Instalacja może potrwać dłuższą chwilę. Na koniec klikamy na Finish.

REJESTRACJA

1 Po kliknięciu na Finish pokazuje się okno z prośbą o podanie klucza rejestracyjnego, a jednocześnie w przeglądarce otwiera się formularz, w którym należy podać swój adres e-mail i kliknąć na **Poproś o klucz pełnej wersji**.

2 Otrzymujemy e-mail, w którym klikamy na link. Otwiera się nowa strona formularza, w którym podajemy wymagane dane, i klikamy na **Done. Continue!**. Pokazuje się kolejna strona formularza zawierająca przeznaczony dla nas kod. Ten sam kod otrzymujemy w wiadomości e-mail.



3 Zaznaczamy i kopiujemy kod. Potem, wciskając ctrl V, wklejamy go w pole w oknie, które pokazało się w punkcie **1** zaraz po ukończeniu instalacji programu. Klikamy na **Activate Now**. **aa**

KONWERSJA PLIKÓW MULTIMEDIALNYCH

Total Video Converter

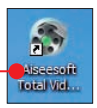
+ Konwertowanie filmów do kilkudziesięciu formatów
+ Konwersja plików muzycznych
+ Możliwość edycji filmów

Licencja: **PEŁNA WERSJA** | **DVD-KOD: 066** | Rejestracja: **TAK**
Język: **angielski** | System: **XP, Vista, Win 7, 8** | Rozmiar: **78 MB**
Producent: **Aiseesoft** | Ograniczenia: **brak** | Cena: **darmowy dla Czytelników Niezbędnika**
Internet: **www.aiseesoft.com**

Coraz częściej zdarza się, że do odtwarzania filmów używamy różnych, także przenośnych urządzeń, na przykład smartfonów. Niestety, nie wszystkie filmy w naszym komputerze są przystosowane do wspomnianego sprzętu. Rozwiązaniem jest konwersja plików za pomocą aplikacji Total Video Converter Platinum, którego pełną wersję znajdziemy na płycie Niezbędnika (**DVD-KOD: 066**) lub w aplikacji KŚ+.

KONWERSJA PLIKÓW

1 Uruchamiamy program za pomocą skrótu na pulpicie. W głównym oknie klikamy na przycisk **Add Video**.



2 W nowym oknie wybieramy plik przeznaczony do konwersji i klikamy na Otwórz. Plik zostanie dodany do programu.

3 W głównym oknie zobaczymy ikonę wybranego filmu, po prawej zaś pojawi się ikona urządzenia i formatu, do którego ma zostać przekonwertowany film. Po kliknięciu na nią z listy wybieramy pożądany format, na przykład

4 Wskazujemy miejsce na zmieniony plik, na przykład Destination: C:\Documents and Settings\Paweł\. Na koniec klikamy na . Film zostanie przekonwertowany. **am**

REJESTRACJA PROGRAMU

1 Po zainstalowaniu aplikacji zobaczymy okno informujące o tym, że używamy wersji trial. W przeglądarce otwieramy stronę www.aiseesoft.com/get-free-registration-code/.

2 Otworzy się witryna, na której wpisujemy w okna potrzebne dane – nasze imię i adres e-mail. Klikamy na przycisk Send. Zobaczymy komunikat o wysłaniu kodu na nasz adres e-mail.

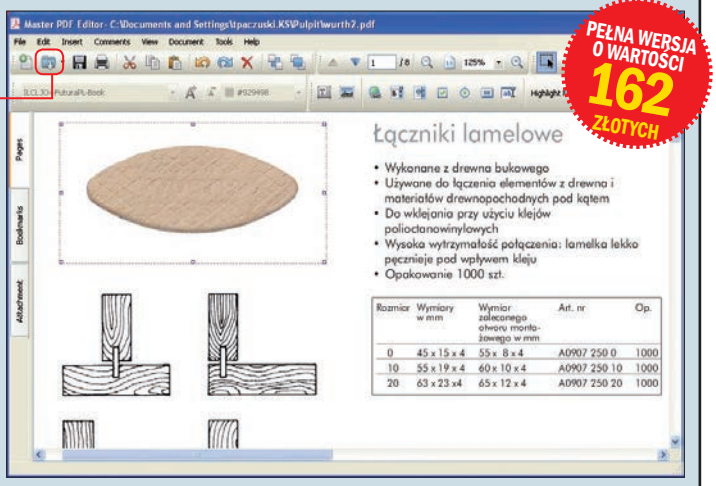
3 Po chwili w naszej skrzynce pojawi się e-mail z kodem, który zaznaczamy i kopiujemy za pomocą kombinacji klawiszy ctrl C.

4 W głównym oknie programu klikamy na Register. W nowym oknie wklejamy skopiowany wcześniej kod aktywacyjny i potwierdzamy go przyciskiem Register. Pojawi się komunikat o pomyślnej rejestracji programu Successful.

PROGRAM DO EDYCJI DOKUMENTÓW PDF

Master PDF Editor 1.7

+ Pozwala tworzyć, edytować i konwertować dokumenty PDF i XPS
+ Umożliwia dodawanie elementów graficznych, komentarzy, pól tekstowych i formularzy



Licencja: **PEŁNA WERSJA** DVD-KOD: **040** Rejestracja: **TAK**
Język: **angielski** System: **XP, Vista, Win 7, 8** Rozmiar: **9 MB**
Producent: **Code Industry** Ograniczenia: **brak** Cena: **darmowy dla Czytelników Niezbędnika**
Internet: **code-industry.net**

Pomimo angielskojęzycznej wersji obsługa programu nie jest trudna. Zobaczmy, jak z niego korzystać.

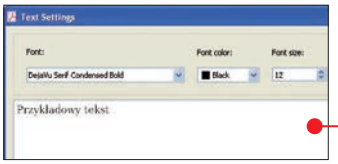
1 W programie otwieramy PDF, który chcemy edytować. W tym celu klikamy na ●, a następnie wskazujemy plik dokumentu i klikamy na Otwórz.

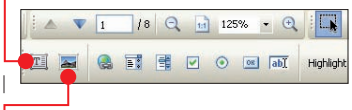
2 Wybieramy narzędzie ●. Teraz, aby edytować wybrany fragment tekstu PDF, wystarczy kliknąć na niego dwukrotnie – po pojawieniu się ramki możemy rozpocząć edycję.

3 Możemy też zmieniać rozmiar elementów graficznych. Po kliknięciu na osadzoną w dokumencie grafikę pojawia się ramka edycyjna z węzłami ●, które pozwalają na zmianę rozmiaru obiektu.

WSTAWIAMY TEKST I ZDJĘCIA

1 W edytowanym dokumencie PDF możemy osadzić nowe ramki tekstowe. W tym celu klikamy na narzędzie ●, a następnie na dokument. W wyświetlonym oknie ● wpisujemy tekst, wybieramy czcionkę, jej kolor i rozmiar. Klikamy na OK.





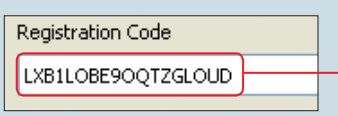
2 Aby wstawić zdjęcie, klikamy na ●. Po kliknięciu na dowolne miejsce dokumentu wskazujemy plik fotki do osadzenia w PDF.

tpa

REJESTRACJA PROGRAMU

1 Instalujemy program z płyty Niezbędnika (DVD-KOD: **040**) lub z aplikacji KŚ+ i uruchamiamy go.

2 Aby zarejestrować program, z menu Help wybieramy Register...



W wyświetlonym oknie wprowadzamy kod ● i klikamy na Activate.

EMOCJONUJĄCE WYŚCIGI SAMOCHODOWE

Street Racing Absolute

+ Tryb kariery, w którym możemy tuningować auta zarówno technicznie, jak i wizualnie
+ Możliwość rywalizacji w symulowanym ruchu ulicznym

Licencja: **PEŁNA WERSJA** DVD-KOD: **060** Rejestracja: **NIE**
Język: **angielski** System: **XP, Vista, Win 7, 8** Rozmiar: **96 MB**
Producent: **Supreme Bit** Ograniczenia: **brak** Cena: **darmowy dla Czytelników Niezbędnika**
Internet: **www.supremebit.com**

W Street Racing Absolute zasiądziemy za kierownicą podrasowanych aut i staniemy do wyścigów z chcącymi wygrać za wszelką cenę współzawodnikami.

USTAWIENIA GRY

Zobaczmy, jakie ustawienia zmienić, aby cieszyć się najwyższą jakością grafiki i animacji.

1 Po zainstalowaniu (DVD-KOD: **060**) i uruchomieniu gry klikamy na przycisk ●.

2 Klikamy na przycisk ● i klikając na strzałki ●, ustawiamy najwyższą dostępną rozdzielczość grafiki oraz ustawiamy maksymalną jakość detali oraz efektów graficznych.

3 Aby zapisać zmiany, klikamy na Accept, na Back, wyłączamy grę przyciskiem ● i uruchamiamy ją ponownie.

TRYB KARIERY

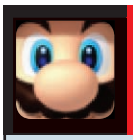
W trybie kariery za wygrane wyścigi zdobywamy wirtualne pieniądze, w zamian za które możemy modyfikować wygląd i wyposażenie posiadanego samochodu oraz kupować nowe pojazdy.

1 Jeżeli nie chcemy startować w wylosowanych przez komputer wyścigach (przycisk ●), włączmy tryb kariery, klikając na ● i rozpoczynając nową karierę kliknięciem na przycisk ●.

2 Za pomocą przycisków ● włączamy kolejne moduły tuningu. Klikając na Buy, kupujemy nowe wyposażenie. Aby rozpocząć wyścig, klikamy na Race.

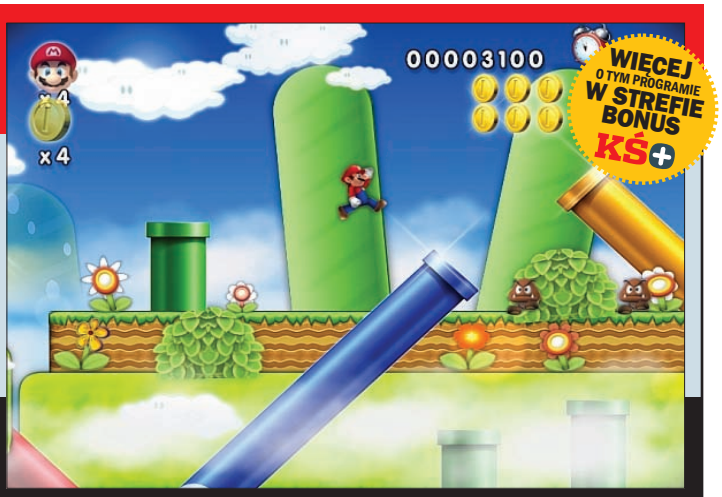
Auto prowadzimy klawiszami strzałek, a dodatkowe przyspieszenie uzyskujemy, wciskając Shift.

pg



5 GIER Z WĄSATYM HYDRAULIKIEM NA PC

Superpakiet: Mario



- Pięć wersji najpopularniejszej platformówki wszech czasów na Windows
- Sprawdź, czy jesteś dobry: pokonaj złego Bowsera, uratuj porwaną księżniczkę i zaprowadź porządek w królestwie
- Odwiedź starych znajomych: żółwie, grzybki i drapieżne rośliny
- Pokonuj przeszkody, walcz z przeciwnikami, zbieraj monety i odkrywaj bonusy
- Poznaj bajkowe światy w nowej oprawie, odkryj nowe wyzwania i dodatkowe tryby gry

Licencja: **FREEWARE**
Język: **polski/angielski**
Producent: **Softendo**
Internet: **softendo.com**

DVD-KOD: **039/044/056/061/062**
System: **XP, Vista, Win 7, 8**
Ograniczenia: **brak**

Rejestracja: **NIE**
Rozmiar: **216 MB**
Cena: **darmowy dla Czytelników Niezbędnika**

Mario bawi kolejne pokolenia graczy już prawie 30 lat. W tym wydaniu Niezbędnika znalazło się coś specjalnego dla fanów najpopularniejszego hydraulika z wąsami: zestaw pięciu najlepszych gier z Mariem na komputery z Windows. Wszystkie tytuły łączy oczywiście główna postać Mario, a różni oprawa graficzna, architektura poziomów, sterowanie i sceneria map w bajkowych światach do zwiedzenia. Część opisanych poniżej gier to pecetowy remake dla fanów Maria znanego z Nintendo w różnych odsłonach, pozostałe są wariacją przygód Maria, w których spotykamy starych znajomych. Zobaczmy, co znajdziemy w zestawie w kolejności od najnowszych edycji.

NEW SUPER MARIO FOREVER 2012

Zachowując chronologię poszczególnych edycji, ta wersja jest najnowszą kontynuacją znanego i lubianego Mario Forever. Edycja 2012 oprócz polskiej wersji językowej otrzymała nową oprawę graficzną i usprawnioną animację. W grze czeka na nas osiem dużych map wypełnionych poziomami z podwodnymi jaskiniami i gorącą lawą. Nowością jest opcja zapisania stanu gry, są tu także nowi przeciwnicy do pokonania, więcej ukrytych wyzwań i bonusów. Fani oryginalnego Maria nie muszą się obawiać – to wciąż dobrze znana i szalenie grywalna gra. Nadal zbieramy monety, wskakujemy do rur i odkrywamy ukryte poziomy.

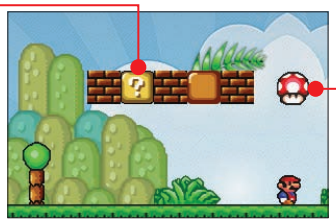
1 W kreatorze instalacji (DVD-KOD: 044) wyłączamy opcje dotyczące dodatków reklamowych ☐ Install the Mario Forever Toolbar i ☐ I accept the terms of the TuneUp Utilities 2013.

2 Grę uruchamiamy przez skrót na pulpicie.

3 Sterowanie klawiszami: ↑, ↓, ←, → – poruszamy się w górę, dół i na boki, Z – skaczemy, X – strzelamy. Klawisze można w każdej chwili zmienić po wybraniu OPCJE GRY.

MARIO FOREVER 5

Remake klasycznej platformówki Mario. W grze czekają na nas dobrze znane poziomy do przejścia, księżniczka do uratowania i starzy znajomi do pokonania. Zasady zabawy są proste: gra polega na przeskakiwaniu przez przeszkody, zbieraniu złotych monet i wysyłaniu przeciwników na tamten świat skokiem na ich głowę. Jak na klasykę przystało, bonusy zbieramy, uderzając od dołu w pudełka ze znakiem zapytania, naszego bohatera powiększamy starym dobrym grzybkiem, a strzelanie ognistymi kulami zyskujemy po zebraniu kwiatka.



1 Podczas instalacji (DVD-KOD: 061) wybieramy Custom i wyłączamy opcję instalacji paska narzędziowego. Po uruchomieniu gry zabawę rozpoczynamy klawiszem enter.

2 Sterowanie: strzałkami ↑, ↓, ←, → – poruszamy się, klawiszem Z – skaczemy, X – strzelamy i biegamy, esc – przywołujemy menu główne.

SUPER MARIO 3: MARIO FOREVER LOST MAP

Jeśli komuś jest smutno z powodu ukończenia Mario Forever, to jest dobra wiadomość: oto kontynuacja gry. W tej odsłonie nasz wąsaty hydraulik odnajduje tajemniczą mapę prowadzącą do zapomnianych krain. Bowser powraca z armią starych znajomych uzupełnioną o nowych rekrutów, którą może pokonać tylko jeden śmiałek: Mario. W trakcie instalacji (DVD-KOD: 062) warto wyłączyć dodatek reklamowy ☐ Install the Mario Forever Toolbar.

SECRET MARYO CHRONICLES 1.9

Maryo (DVD-KOD: 056) to rozwijany na zasadach Open Source klon klasycznego Mario. Gra jest po polsku i nie zawiera dodatków reklamowych.

MARIO FOREVER 2

Najbardziej klasyczny Mario 2D w polskiej wersji językowej (DVD-KOD: 056) dla najstarszych komputerów z Windows XP. **mm**

Fot. Violetkaipa/123rf.com

W ROZDZIALE

10 UnderCoverXP 1.23
11 DesignPro 5
12 Scribus 1.4.2
13 Epson Print CD 2.0
13 PosteRazor 1.5.2
13 Rasterbator.net
14 GIMP 2.8.2
14 LogoMaker.com
15 Windows 7 Boot Updater
15 IcoFX 2.3.1 Portable
16 Artweaver Free 3.1.3
17 InstantStorm 2.0
17 FontForge
18 Komputer Świat Fotoświat
19 DraftSight V1R3.0
19 LibreCAD 2.0 Beta 1

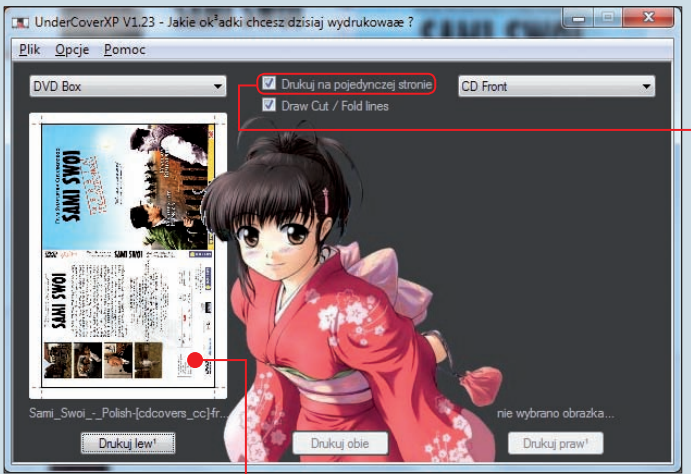
GRAFICZNE

Pracując na komputerze, mamy często do czynienia z różnymi projektami graficznymi. Zobaczmy, za pomocą jakich narzędzi najlepiej wykonywać najpopularniejsze zadania związane z grafiką komputerową

POBIERANIE I DRUKOWANIE OKŁADEK PŁYT

UnderCoverXP 1.23

+ Pomoc w wyszukiwaniu i ściąganiu okładek
+ Skalowanie i przygotowanie do wydruku gotowych projektów
+ Obsługa drukarek z funkcją drukowania na płytach



Licencja: **FREEWARE**
Język: **polski**
Producent: **Wicked & Wild**
Internet: **www.undercoverxp.tk**

DVD-KOD: 071
System: **XP, Vista, Win 7 i 8**
Ograniczenia: **brak**

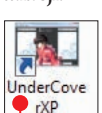
Rejestracja: **NIE**
Rozmiar: **1 MB**
Cena: **darmowy**

Jeżeli przez przypadek uszkodziliśmy pudełko z okładką ulubionego filmu DVD, nie smućmy się, możemy bowiem stworzyć nową, na wzór oryginalnej. A jeśli nasza drukarka obsługuje drukowanie na płytach, zrobimy również kopię nośnika do złudzenia przypominającą oryginał. Dzięki temu fabryczna płyta będzie zawsze bezpieczna, a jej kopia będzie wyglądała efektownie. W znajdowaniu i drukowaniu okładek pomoże nam program UnderCoverXP. Zobaczmy, jak go używać.

INSTALACJA I URUCHOMIENIE

1 Instalujemy UnderCoverXP z płyty Niezbędnika **DVD-KOD: 071** lub aplikacji KŚ+, przechodząc przez standardowy proces instalacji.

2 Program uruchamiamy za pomocą utworzonego na pulpicie skrótu. Klikamy na Close.



POBIERAMY OKŁADKI

1 W głównym oknie programu klikamy na Pomoc, a następnie z menu Download Covers wybieramy serwis, z którego chcemy pobrać okładki, na przykład From CDCovers.cc...

2 Na otworzonej stronie w pole wyszukiwania wpisujemy nazwę filmu lub płyty, następnie klikamy na znaleziony element. Na dole strony klikamy na [front], aby wyświetlić okładkę. Klikamy na nią prawym przyciskiem myszy i zapisujemy obrazek na dysku.

3 Klikamy na pole i wczytujemy z dysku pobraną przed chwilą okładkę.

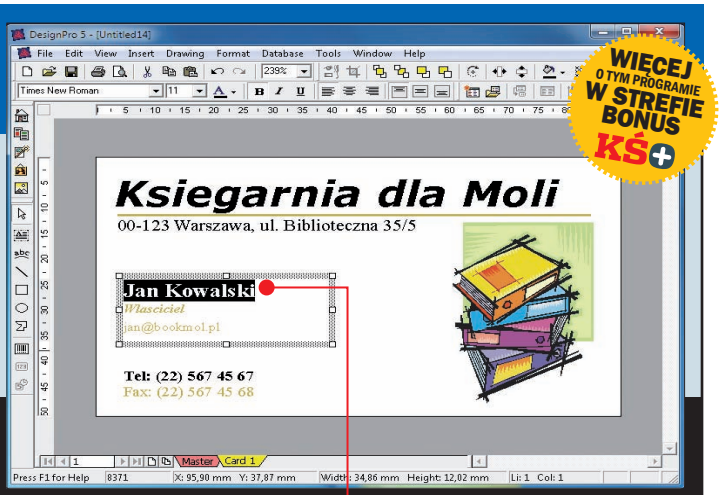
4 Z listy wybieramy rodzaj opakowania DVD Box. Jeżeli plik zawiera obydwie części okładki, drukujemy je na jednej stronie. W tym celu zaznaczamy opcję.

5 Warto również zaznaczyć opcję Draw Cut / Fold lines, dzięki niej dodamy na wydruku linie cięcia.

6 Następnie klikamy na przycisk Drukuj lew¹. Wybieramy drukarkę, ustawiamy jakość i klikamy na OK. Do drukowania kolorowych okładek warto użyć papieru o większej gramaturze. **aś**

JAK ZAPROJEKTOWAĆ WIZYTÓWKĘ

DesignPro 5.5



WIĘCEJ O TYM PROGRAMIE W STREFIE BONUS KŚ

- Darmowy program do projektowania wizytówek
- Pozwala projektować i drukować różnego rodzaju etykiety, karty i broszury, a także generować kody kreskowe
- Zawiera ponad 600 gotowych szablonów
- Oferuje ponad 3500 graficznych klipartów
- Ma rozbudowane możliwości
- Umożliwia rysowanie i tworzenie prostych kształtów
- Pozwala edytować obrazy graficzne
- Może wykorzystywać dane z pliku Excela lub baz danych

Licencja: **SHAREWARE**
Język: **angielski**
Producent: **Avery Zweckform**
Internet: **www.avery.com**

DVD-KOD: 016
System: **XP, Vista, Win 7**
Ograniczenia: **brak**

Rejestracja: **NIE**
Rozmiar: **88 MB**
Cena: **darmowy**

Wizytówki to nieduże kartoniki z naszymi danymi, które wręczamy na przykład potencjalnemu kontrahentowi. Zaprojektowanie i wykonanie wizytówek możemy zlecić drukarni, szczególnie wtedy, gdy zamawiamy dużo sztuk. W przeciwnym razie najlepiej wykonać wizytowy kartonik samodzielnie. Wystarczy atramentowa drukarka i specjalny papier do druku wizytówek, który możemy kupić w sklepach z materiałami biurowymi. Koszt wydruku 100 wizytówek na takim papierze wyniesie około 10 złotych, czyli znacznie mniej niż w przypadku zamawiania produktu w drukarni. Wizytówki możemy zaprojektować za pomocą bezpłatnego programu DesignPro, w którym znajdziemy liczne szablony oraz kliparty. Dodatkowe szablony wizytówek znajdziemy na stronie **www.avery.com**.

INSTALUJEMY PROGRAM

1 Uruchamiamy instalator DesignPro (**DVD-KOD: 016**) i w pierwszym oknie klikamy na Next >.

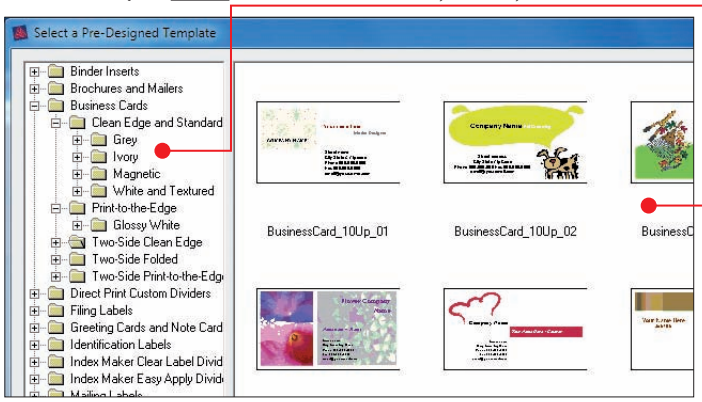
2 Zgadzamy się na warunki licencji, klikając na Yes. Ponownie klikamy na Next >.

3 Program umożliwia wybór trybu instalacji. Zaznaczamy Typical, aby zainstalować wszystkie najpotrzebniejsze elementy (jest to rekomendowany tryb instalacji). Klikamy na Next > i ponownie na Next >.

4 W ostatnim oknie klikamy na przycisk Finish i kończymy instalację programu.

KORZYSTAMY Z SZABLONU WIZYTÓWKI

1 Po uruchomieniu DesignPro pojawia się okno Design File Author – wpisujemy w nim nasze imię i klikamy na OK. Następnie decydujemy, czy chcemy sprawdzić aktualizację szablonów na witrynie producenta (wybieramy Yes lub No). W kolejnym oknie klikamy na Nie, jeśli nie chcemy teraz zajmować się kalibracją naszej drukarki.



2 Pojawia się okno powitalne, a w nim kilka opcji do wyboru. Jeśli chcemy tworzyć projekt od zera, klikamy na ●. Aby użyć jednego z szablonów, wybieramy opcję ●.

3 Pojawia się okno wyboru szablonu. Po lewej stronie znajdujemy interesujący nas produkt ● i rozwijamy listę typów szablonów. Po prawej widoczny jest podgląd wzorów wizytówek ●. Wybieramy kliknięciem jeden z nich i klikamy na OK.

4 Szablon zostaje wyświetlony w oknie programu. Aby zmienić treść napisów, musimy na nie najpierw kliknąć. Z wciśniętym lewym przyciskiem myszy zaznaczamy tekst ●, który chcemy zmodyfikować. Na pasku opcji dobieramy rodzaj, rozmiar i inne parametry czcionki.

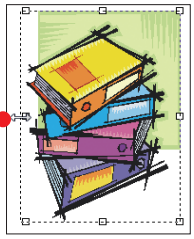
5 Jeśli chcemy podmienić obrazek na inny, wystarczy na niego podwójnie kliknąć. W oknie wyboru znajdujemy na dysku odpowiednią grafikę i klikamy na OK. Rozmiar obrazu oraz proporcje zmienimy, przeciągając za kwadratowe punkty na brzegu otaczającej go ramki ●.

6 Jeśli wybraliśmy dwustronny szablon wizytówki, aby edytować drugą stronę, musimy kliknąć na zakładkę Back of Card, znajdującą się na dole okna programu. W niektórych szablonach nazwę firmy czy grafikę zmienimy na zakładce Master.

ZAPISUJEMY I DRUKUJEMY WIZYTÓWKI

1 Aby zapisać projekt, z menu File wybieramy Save As..., nazywamy pracę i klikamy na Zapisz. Projekt zostanie zapisany w formacie programu DesignPro .zdl.

2 Aby wyświetlić podgląd arkusza z wizytówkami ●, klikamy na ikonę na pasku opcji. Jeśli wszystko się zgadza, klikamy na . W oknie drukowania ustalamy liczbę kopii arkuszy. Klikając na Properties, możemy dobrać rodzaj papieru i jakość wydruku. Klikamy na OK i drukujemy wizytówki. **aż**



JAK WYKONAĆ GAZETKĘ, ULOTKĘ, BROSZURĘ

Scribus 1.4.2

WIĘCEJ O TYM PROGRAMIE W STREFIE BONUS KŚ+

- Przejrzysty, intuicyjny interfejs
- Duży wybór funkcji zapewniający użytkownikowi swobodę działania
- Polski język obsługi
- Obsługa polskich znaków
- Możliwość dzielenia wyrazów według polskich zasad
- Współpracuje z popularnymi formatami plików graficznych (między innymi SVG, EPS, PSD, TIFF, JPG, PNG)
- Możliwość importowania tekstów z Microsoft Office i OpenOffice
- Funkcja Usuwanie zawieszonych spójników

Licencja: **FREEWARE**
Język: **polski**
Producent: **Scribus Team**
Internet: **www.scribus.net/canvas/Scribus**

DVD-KOD: 054/055
System: **XP, Vista, Win 7, 8**
Ograniczenia: **brak**

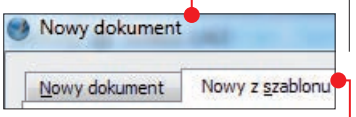
Rejestracja: **NIE**
Rozmiar: **66,85 MB**
Cena: **darmowy**

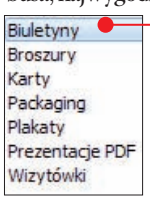
Scribus (DVD-KOD: 054/055) to przyjazny, łatwy w obsłudze i darmowy program DTP. Możemy za jego pomocą tworzyć ulotki, zaproszenia, broszury, katalogi, a nawet książki. Pozwala na korzystanie z plików graficznych w najpopularniejszych formatach i importowanie tekstów z Worda i Writera oraz w formacie TXT. Umożliwia zapisywanie projektów w formacie PDF.

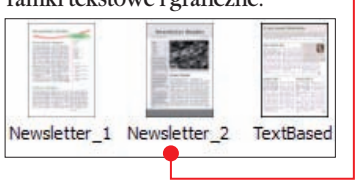
Przeczytajmy, jak zrobić za pomocą Scribusa prostą gazetkę. W analogiczny sposób będziemy mogli wykonać na przykład folder reklamowy.

NOWY DOKUMENT

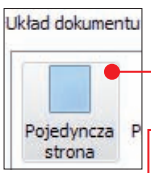
1 Po uruchomieniu programu otwiera się okno tworzenia nowego dokumentu. Ponieważ dopiero zaczynamy korzystanie ze Scribusa, najwygodniej nam będzie użyć gotowego szablonu: wchodzimy na zakładkę i wybieramy szablon, klikając na przykład na i na oraz na OK. Szablon zawiera już ramki tekstowe i graficzne.







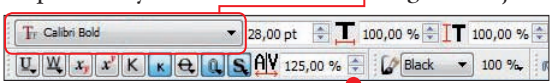
2 Oczywiście możemy też wejść na zakładkę Nowy dokument, wybrać odpowiadające nam ustawienia, na przykład oraz , i zatwierdzić wybór, klikając na OK. W nowym dokumencie ramki tekstowe wstawiamy, wciskając klawisz T lub klikając na na pasku narzędzi, a ramki na grafikę – wciskając I albo klikając na na pasku narzędzi.



PRACA Z TEKSTEM

1 Tekst do ramek tekstowych możemy po prostu wklejać po skopiowaniu go na przykład z dokumentu DOC czy TXT (ctrl C / ctrl V lub na pasku narzędzi przyciski – kopiuj / – wklej).

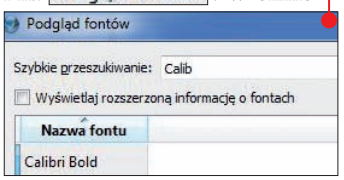
2 Możemy też importować teksty, klikając na ramkę tekstową, wciskając ctrl I i wskazując zapisany na dysku dokument tekstowy. **Uwaga!** Dotychczasowa zawartość ramki zostanie zastąpiona importowanym tekstem.



3 Teksty możemy też wpisywać bezpośrednio w ramkach tekstowych lub w Edytorze, który otwieramy, klikając na pasku narzędzi na .

4 W oknie Edytora można formatować teksty. Podobne możliwości daje okno Właściwości dostępne po zaznaczeniu tekstu, wciśnięciu F2 (potem u dołu okna Właściwości klikamy na Tekst).

5 Zanim zaczniemy ustawiać rodzaj czcionki, powinniśmy sprawdzić, która czcionka umożliwia pisanie polskich znaków. Najwygodniej jest kliknąć w tym celu na Dodatki i na Podgląd fontów... . W oknie



szybko zapoznamy się z wyglądem czcionek na przykładzie tekstu.

Zażółć Gęślą Jaźń AaBbCc1!

6 Jeśli zauważymy, że gdy wciskamy alt S, zamiast litery ś pojawia się okno Zapisywania szablonu, klikamy na Plik, Konfiguracja, i . Zaznaczamy kliknięciem Zapisz jako szablon, a potem Bez skrótu i klikamy na Zastosuj i na OK.

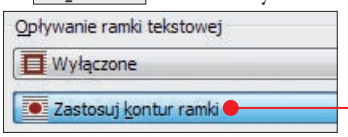
DODAJEMY GRAFIKĘ

1 Grafikę umieszczamy w ramce graficznej metodą przeciągnij i upuść lub klikając na ramkę, wciskając ctrl I i wskazując zapisany na dysku plik graficzny.

2 Jeżeli rozmiar obrazka nie pasuje do ramki, klikamy na grafikę prawym przyciskiem i wybieramy Dopasuj ramkę do obrazka lub Dopasuj obrazek do ramki.

3 By obrócić obrazek, klikamy na niego prawym przyciskiem i usuwamy zaznaczenie przy Jest zabezpieczony, a następnie klikamy na na pasku narzędzi, najeżdżamy kursorem na ramkę z grafiką i ustawiamy ją w odpowiedni sposób.

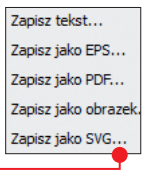
4 Aby tekst oblewał grafikę, klikamy na nią prawym przyciskiem, wybieramy Właściwości i na zakładce Kształt ramki zaznaczamy .



ZAPISUJEMY DOKUMENT

1 Dokument stworzony w Scribusie możemy zapisać w formacie SLA, klikając na .

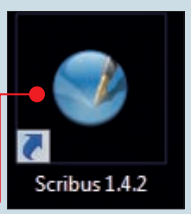
2 Możemy też kliknąć na Plik, Eksportuj i wybrać odpowiadający nam format. aa



INSTALACJA I URUCHAMIANIE

1 Program Scribus do poprawnego działania potrzebuje bibliotek GPL Ghostscript. Najpierw instalujemy Ghostscript z KŚ+, a potem – Scribus (DVD-KOD: 054 dla Windows 32-bitowego albo DVD-KOD: 055 dla 64-bitowego).

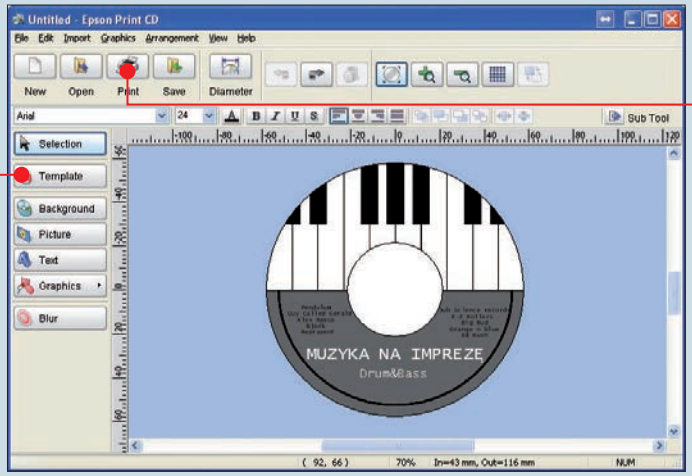
2 Po zainstalowaniu program uruchamiamy, klikając dwukrotnie na ikonę skrótu na pulpicie.



JAK STWORZYĆ NADRUK NA PŁYTĘ

Epson Print CD 2.0

+ Gotowe szablony projektów etykiet
+ Możliwość dodawania zdjęć, grafik i tekstu
+ Łatwa obsługa



Licencja: **FREEWARE**
Język: **angielski**
Producent: **Epson**
Internet: **www.epson.com**

DO POBRANIA Z KŚ+
System: **XP, Vista, Win 7**
Ograniczenia: **brak**

Rejestracja: **NIE**
Rozmiar: **24 MB**
Cena: **darmowy**

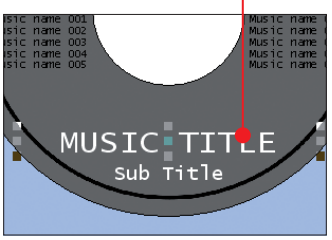
Producentem programu jest firma Epson. Mogą jednak z niego korzystać także posiadacze drukarek innych firm.

PROJEKTUJEMY ETYKIETĘ

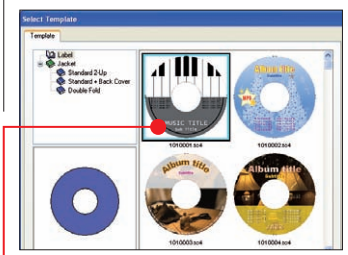
1 Instalujemy program z aplikacji KŚ+, a następnie uruchamiamy go.

2 Aby skorzystać z gotowego szablonu, klikamy na przycisk ●. Z wyświetlonego okna wybieramy jeden z gotowych projektów ● i klikamy na OK.

3 Teraz wystarczy tylko wprowadzić własne napisy, edytując ramki tekstowe w projekcie. Aby to zrobić, wystarczy kliknąć na dany tekst dwukrotnie ●.



4 W wyświetlonym oknie wprowadzamy swój tekst ●. Na zakładkach ● możemy zmienić

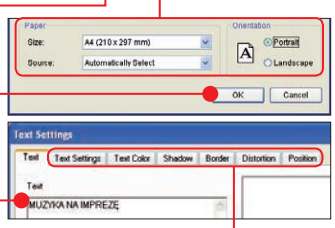


format czcionki i dodać efekty graficzne. Zmiany zatwierdzamy kliknięciem na przycisk OK.

DRUKOWANIE

1 Gotowy projekt możemy wydrukować – najlepiej na specjalnym papierze samoprzylepnym. Klikamy więc na przycisk ●, a następnie, jeśli nie mamy drukarki firmy Epson, w wyświetlonym oknie klikamy na Manual Print.

2 Wybieramy format papieru i orientację ●, a następnie klikamy na ●.

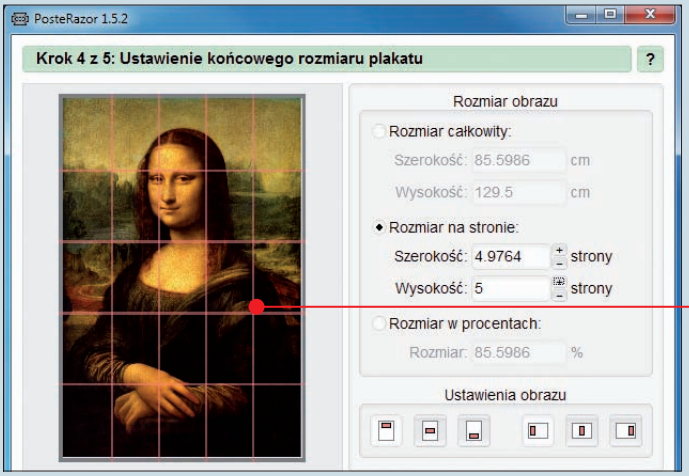


tpa

DRUKOWANIE DUŻEGO PLAKATU

PosteRazor 1.5.2

+ Tworzy wielostronicowe plakaty z dowolnego obrazu
+ Powiększa zdjęcia do rozmiaru ogromnego plakatu
+ Projektowanie w pięciu prostych krokach



Licencja: **FREEWARE**
Język: **polski**
Producent: **Alessandro Portale**
Internet: **posterazor.sf.net**

DVD-KOD: 048
System: **XP, Vista, Win 7, 8**
Ograniczenia: **brak**

Rejestracja: **NIE**
Rozmiar: **1 MB**
Cena: **darmowy**

Jeśli ktoś chciałby wydrukować na zwykłej domowej drukarce plakat większy niż kartka A4, to nie jest to niewykonalne. Za pomocą PosteRazora z płyty Niezbędnika podzielimy wskazany obraz (tapetę, zdjęcie lub dowolną grafikę) na mniejsze kawałki, które po wydrukowaniu na kartkach A4 łatwo złożymy w duży plakat do powieszenia na ścianie.

WIRTUALNA ŻYLETA

1 Instalujemy PosteRazor z płyty Niezbędnika (**DVD-KOD: 048**) lub z KŚ+ i uruchamiamy go. Kreator tworzenia plakatu składa się z pięciu prostych kroków.

2 W pierwszym oknie wczytujemy z dysku plik graficzny.

Program akceptuje formaty BMP, JPG, PNG, PSD, TIF. Im większa grafika, tym lepiej – plakat będzie miał lepszą jakość. Duże grafiki łatwo znajdziemy w Google (dział Grafika, Narzędzia wyszukiwania, Dowolny rozmiar, Duże).

3 Wybieramy rozmiar papieru Format: DIN A4, orientację Pionowo lub Poziomo, dwa razy klikamy na Dalej i w sekcji Format: DIN A4 ustalamy liczbę stron, z których ma się składać nasz plakat. W lewej części okna widzimy podgląd projektu ●.

4 Przyciskiem zapisujemy plakat jako wielostronicowy dokument PDF, który następnie otwieramy w dowolnej przeglądarce PDF i drukujemy. **mm**

WIELOSTRONICOWY PLAKAT PRZEZ WWW

1 Projekt plakatu można też wykonać w darmowym serwisie rasterbator.net. Galeria prac innych użytkowników jest dostępna pod linkiem See examples of what this is all about.

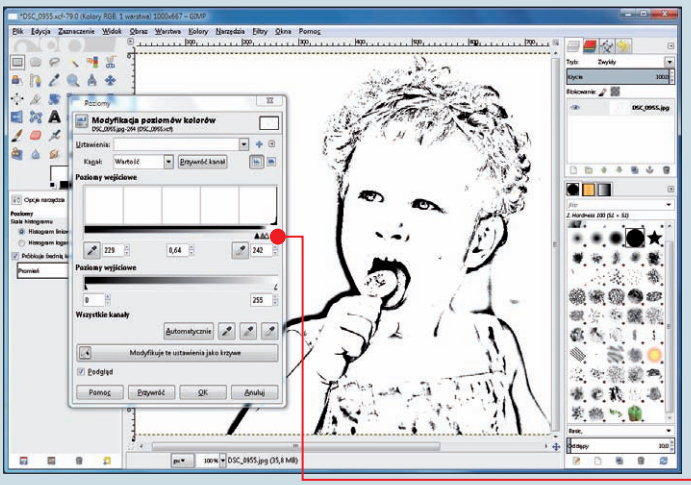
2 Klikamy na Create your poster i za pomocą Wybierz plik, Upload wczytujemy grafikę z dysku lub podajemy jej adres internetowy Load from URL: i klikamy na Load.

3 Wybieramy A4, w Output size określamy szerokość plakatu, liczbę kartek i klikamy na Rasterbate, by pobrać PDF gotowy do wydruku.

TWORZENIE KOLOROWANKI DLA DZIECI

GIMP 2.8.2

+ Darmowy edytor zdjęć o zaawansowanych możliwościach
+ Oferuje liczne narzędzia i filtry przetwarzające
+ Pozwala na pracę na warstwach



Licencja: **FREEWARE**
Język: **polski**
Producent: **GIMP Team**
Internet: **www.gimp.org**

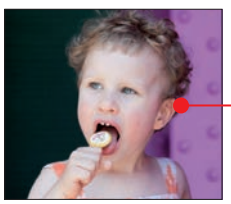
DVD-KOD: 023
System: **XP, Vista, Win 7, 8**
Ograniczenia: **brak**

Rejestracja: **NIE**
Rozmiar: **74 MB**
Cena: **darmowy**

Kolorowanie rysunków to doskonałe ćwiczenie manualne dla dziecka. W sprzedaży jest wiele książeczek z kolorowankami, warto jednak zrobić unikatową kolorowankę z własnych zdjęć. Do tego celu można użyć darmowego programu GIMP. Zdjęcie, które chcemy w ten sposób przetworzyć, musi być kontrastowe, a detale wyraziste. Gotową pracę wystarczy wydrukować.

PRZETWARZAMY FOTOGRAFIĘ

1 Instalujemy (DVD-KOD: 023) i uruchamiamy program GIMP. Następnie klikamy na Plik, Otwórz..., wybieramy z dysku odpowiednie zdjęcie i klikamy na Otwórz.



2 Przetwarzamy kolory zdjęcia w odcienie szarości. W tym celu z menu Kolory wybieramy Desaturacja... i klikamy na OK.

3 Teraz na panelu Warstwy klikamy na ikonę i powielamy warstwę z fotografią. Z menu Kolory wybieramy Inwersja i tworzymy negatyw obrazu. Następnie na panelu Warstwy z listy Tryb: wybieramy Suma.

4 W kolejnym kroku w menu Filtry klikamy na Rozmycie oraz Rozmycie Gaussa... . W oknie dialogowym dobieramy parametry rozmycia, na przykład około 40, i klikamy na OK. Następnie prawym przyciskiem klikamy na jedną z warstw na panelu Warstwy i wybieramy Spłaszcz obraz.

5 Teraz z menu Kolory wybieramy Poziomy... . Trójkątnymi suwakami wzmocnimy kontrast na rysunku. Przesuwając czarny suwak w prawo, przyciemnimy ciemne krawędzie. Przeciągając biały suwak w lewo, rozjaśnimy jasne miejsca. Szarym suwakiem możemy zmniejszyć lub zwiększyć liczbę detali. Klikamy na OK.

6 Kolorowankę wydrukujemy, wybierając z menu Plik polecenie Wydrukuj... .

aż

PROJEKTOWANIE LOGO

LogoMaker.com

+ Bezpłatne logo na stronę internetową
+ Do sześciu darmowych projektów
+ Liczne ikony graficzne do wykorzystania

Licencja: **SERWIS WWW**
Język: **angielski**
Producent: **Logomaker.com**
Internet: **www.logomaker.com**

System: **XP, Vista, Win 7, 8**
Ograniczenia: **nieduża rozdzielczość logo**

Rejestracja: **TAK**
Rozmiar: **online**
Cena: **darmowy**

Logo to graficzny znak identyfikujący markę, który warto mieć na przykład na swojej stronie WWW. Dobrze zaprojektowane logo jest proste i czytelne oraz charakterystyczne i łatwe do zapamiętania. Jednak za fachowo stworzony logotyp sporo zapłacimy. Jeśli nie potrzebujemy profesjonalnego logo, zróbmy je samodzielnie za pomocą serwisu logomaker.com. Logo możemy bezpłatnie wykorzystać na naszej stronie. Jeśli jednak będziemy chcieli użyć logo w wyższej rozdzielczości, musimy zapłacić 49 dolarów.

TWORZYMY LOGO NA STRONĘ WWW

1 Uruchamiamy przeglądarkę internetową, przechodzimy na stronę **www.logomaker.com** i klikamy na przycisk TRY IT NOW. W nowym oknie wybieramy jedną z kategorii, opisującą naszą działalność.

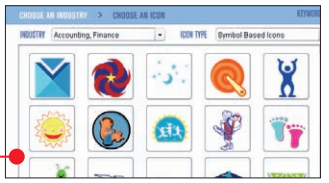
2 Wybieramy rodzaj logotypu (bazujący na konkretnym symbolu, na abstrakcyjnej grafice lub na kształcie litery), a następnie jedną z licznych ikon, pasującą do naszego projektu. Wyświetlony zostaje edytor logo, w którym dopracujemy wygląd znaku.

3 W polach wpisujemy nazwę marki oraz ewentualnie hasło firmowe. Za pomocą opcji dobieramy rodzaj czcionki, kolorystykę, rozmiar i układ napisu oraz elementów graficznych. Żeby edytować lub przesuwać te elementy, musimy je wcześniej kliknięciem zaznaczyć.

4 Aby wykorzystać projekt, klikamy na przycisk SAVE i rejestrujemy się w serwisie. Podajemy wymagane dane i zaznaczamy I agree to the terms and conditions. Klikamy na SAVE LOGO.

5 W nowym oknie klikamy na FREE WEB LOGO. Po kliknięciu otrzymamy kod HTML, który możemy umieścić na naszej witrynie.

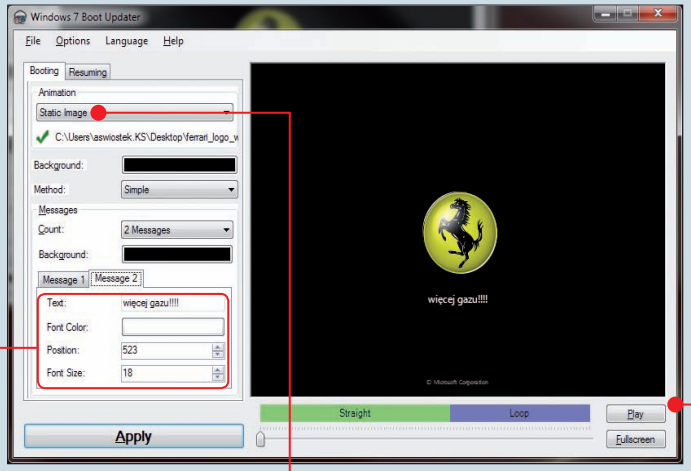
aż



NOWY WYGLĄD EKRANU ŁADOWANIA WINDOWS

Windows 7 Boot Updater

+ Prosta obsługa
+ Możliwość zmiany animacji, tła i etykiet tekstowych
+ Możliwość stworzenia animacji z plików graficznych



Licencja: **FREEWARE**
Język: **angielski**
Producent: **Jeff Bush**
Internet: **www..coderforlife.com**

DVD-KOD: 074
System: **Win 7**
Ograniczenia: **brak**

Rejestracja: **NIE**
Rozmiar: **1 MB**
Cena: **darmowy**

Windows 7 Boot Updater to aplikacja umożliwiająca zmianę grafiki wyświetlanej podczas ładowania systemu. Zamiast nudnego logo możemy wyświetlić dowolne zdjęcie. Zobaczmy, jak przygotować odpowiednią grafikę i jak używać tego programu.

URUCHOMIENIE

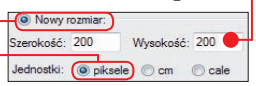
1 Uruchamiamy instalator programu (**DVD-KOD: 074**) z płyty Niezbędnika lub z KŚ+, przechodząc przez typowy proces instalacji.

2 Aplikację uruchamiamy za pomocą ikony. Na początku zmieniamy język interfejsu programu. W tym celu klikamy na Sprache i na English.

PRZYGOTOWANIE GRAFIKI

Aby zmienić wyświetlaną przy starcie animację, musimy przygotować odpowiednio nową grafikę. Wykorzystamy do tego program IrfanView (do pobrania z KŚ+).

1 Uruchamiamy program IrfanView i otwieramy w nim grafikę, którą chcemy umieścić zamiast animowanego logo Windows. Wciskamy skrót ctrl R, zaznaczamy i zmieniamy rozdzielczość obrazka na 200x200 pikseli.



2 Wciskamy skrót ctrl S, aby zapisać zmiany.

ZMIANA ANIMACJI

1 Wracamy do okna programu Windows 7 Boot Updater. Na początku warto zapisać na dysk oryginalną animację. Klikamy na File i na Save boot skin as..., podajemy nazwę i lokalizację pliku.

2 Aby oryginalną animację zastąpić grafiką, z listy wybieramy i wskazujemy przygotowany w IrfanView plik graficzny.

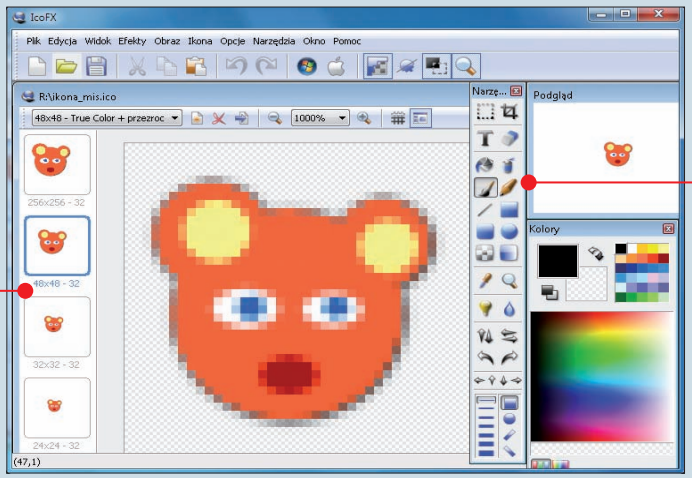
3 Windows podczas startu wyświetla dwie etykiety tekstowe. Możemy je zmienić. Klikamy na Message 2 i w pole Text: wpisujemy treść komunikatu wyświetlanego tuż pod logo. Możemy też zmienić kolor, pozycję i wielkość tekstu.

4 Klikając na, sprawdzimy, jak wygląda projekt. Za pomocą Apply wprowadzimy zmiany. **aś**

TWORZENIE WŁASNYCH PLIKÓW Z IKONAMI

IcoFX 2.3.1 Portable

+ Umożliwia projektowanie dowolnie skomplikowanych ikon
+ Pozwala przetworzyć grafikę na plik ikony
+ Edytor zasobów pozwala podmienić zawartość plików z ikonami



Licencja: **FREWARE**
Język: **polski**
Producent: **IcoFX Software**
Internet: **www.portableapps.com**

DVD-KOD: 028
System: **XP, Vista, Win 7**
Ograniczenia: **brak**

Rejestracja: **NIE**
Rozmiar: **3 MB**
Cena: **darmowy**

Ikony to element identyfikacji wizualnej oprogramowania i plików. Jeśli nie odpowiada nam domyślna ikona programu, możemy wymienić ją na inną, zaprojektowaną przez nas. Do tego celu możemy wykorzystać program IcoFX. W darmowej wersji aplikacja udostępnia kilkadziesiąt filtrów graficznych oraz podstawowe narzędzia do rysowania.

TWORZYMY IKONĘ

1 Instalujemy (**DVD-KOD: 028**) i uruchamiamy IcoFX. Z menu Options wybieramy Languages oraz Polish.

2 Klikamy na. W oknie Nowy obraz wybieramy maksymalną głębię kolorów True Color + przezroczystość (32 bity) oraz rozmiary 256 x 256. Klikamy na OK. W oknie edycji ikony przyciskami i skalujemy podgląd, a klikając na, możemy wyświetlić pomocną siatkę pikseli.

3 Ikonę rysujemy tak samo jak obrazy w każdej innej aplikacji graficznej. Rysunek możemy przetworzyć za pomocą filtrów, które znajdziemy w menu Efekty i Obraz. Narzędzia do rysowania znajdziemy w panelu, a kolory wybierzemy z panelu Kolory.

4 Mniejsze warianty dużej ikony utworzymy, klikając na i wybierając z menu kontekstowego Nowy obraz. W nowym oknie zaznaczamy rozmiar, na przykład 48 x 48, i klikamy na OK.

5 Klikamy na, aby zapisać plik z ikoną. Podajemy nazwę ikony i klikamy na OK.

PODMIENIAMY IKONĘ

1 Z menu Narzędzia wybieramy Edytor zasobów... Następnie klikamy na i wskazujemy plik zawierający ikony do podmiany.

2 Wyświetli się lista ikon zawartych w danym pliku. Zaznaczamy wybraną ikonę i klikamy na. W oknie Dodaj ikony wskazujemy ikonę, która zastąpi dotychczasową, i klikamy na Otwórz. Powtarzamy działanie dla innych ikon, które chcemy podmienić.

3 Zapisujemy plik, klikając na przycisk. **kż**

JAK NAMALOWAĆ OBRAZ ZE ZDJĘCIA

Artweaver Free 3.1

+ Darmowy program do malowania
+ Ma zaawansowane możliwości, prawie jak komercyjny Corel Painter
+ Oferuje ogromną liczbę narzędzi do malowania i rysowania
+ Ma wiele ustawień, pozwalających dopracować pociągnięcia pędzla
+ Narzędzia i ustawienia zgromadzone są na paletach
+ Program obsługuje warstwy
+ Umożliwa malowanie po zdjęciu, pobranym z niego kolorem
+ Można edytować fotografie
+ Współpracuje z tabletem graficznym wyposażonym w piórko

Licencja: **FREEWARE**
Język: **angielski**
Producent: **Boris Erich**
Internet: **www.artweaver.de**

DVD-KOD: **006**
System: **XP, Vista, Win 7, 8**
Ograniczenia: **brak**

Rejestracja: **NIE**
Rozmiar: **7,5 MB**
Cena: **darmowy**

Jeśli czujemy potrzebę artystycznej ekspresji, nie musimy zaopatrywać się w farby, pędzle i sztalugi. Na początek wystarczy program graficzny, umożliwiający malowanie. Wiele aplikacji oferuje filtry artystyczne, przetwarzające zdjęcia w obrazy do złudzenia przypominające tradycyjne malowidła. Jednak takie narzędzia nie zadowolą osoby, która naprawdę chce poczuć się artystą. Suwaki w oknie ustawień filtra nie zastąpią pędzla. Dla bardziej ambitnych twórców przeznaczone są dedykowane programy do malowania, takie jak na przykład Artweaver.

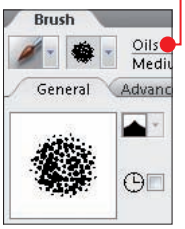
Choć to darmowy program, ma zaawansowane możliwości i dużo malarskich przyborów, takich jak pędzle, kredki, ołówki, flamastry, węgiel, szpachelki i wiele innych. Aplikacja pozwala na pracę na warstwach, co ułatwia na przykład odrysowywanie konturów ze zdjęć. Narzędziami Artweavera możemy również poprawić wygląd fotografii albo malować bezpośrednio po obrazie, tworząc smugi analogiczne do pociągnięć tradycyjnych malarskich przyborów. Aplikacja obsługuje najpopularniejsze formaty plików graficznych (na przykład JPEG, BMP, GIF, TIFF czy PNG, a także PSD) oraz własny format AWD.

PRZETWARZAMY ZDJĘCIE W OBRAZ OLEJNY

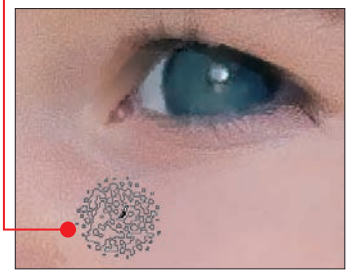
1 Wczytujemy do okna programu fotografię, którą chcemy przemalować. W tym celu w menu File klikamy na Open..., a w oknie wyboru wskazujemy właściwy plik. Po kliknięciu na Otwórz zdjęcie pojawia się w oknie programu. Powiększamy i pomniejszamy jego widok, kręcąc kółkiem myszy. Wciskając klawisz spacji, możemy przesuwać powiększony obraz w oknie.

2 Na panelu z narzędziami wybieramy Brush Tool. Na panelu Color klikamy na, aby pędzel pobierał kolor bezpośrednio z fotografii.

3 Na panelu Brush dobieramy rodzaj malarskiego narzędzia, na przykład. Poniżej wskazujemy typ, metodę i kategorię pracy narzędzia, na przykład. Za pomocą pozostałych opcji ustalamy rozmiar końcówki czy odstępy pomiędzy maźnięciami.

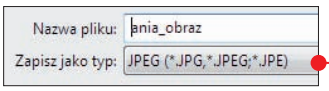


4 Z wciśniętym lewym przyciskiem myszy malujemy po zdjęciu, rozmazując oryginalny kolor. W razie potrzeby zmieniamy rozmiar lub rodzaj pędzla, dostosowując go do potrzeb i rozmiaru malowanego szczegółu.

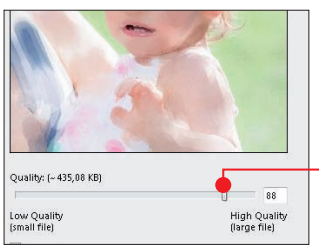


ZAPISUJEMY OBRAZ

1 Gotowe malowidło zapiszemy na dysku, wybierając z menu File polecenie Save As.... W oknie dialogowym nazywamy obraz i wybieramy format zapisu.



2 Jeśli wskazaliśmy JPEG, po kliknięciu na Zapisz pojawi się okno kompresji pliku. Suwakiem dobieramy jakość wynikowego obrazu (im wyższa jakość i mniejsza kompresja, tym większy rozmiar pliku na dysku) i klikamy na OK. **aż**



PALETY

W oknie Artweavera dostępne są mniejsze okna, zwane paletami. Możemy je włączać i wyłączać w menu Window. Na paletach zgromadzone są narzędzia i ich opcje. Najważniejsze palety to:

Tools – paleta zawierająca narzędzia edycji obrazu, można tutaj również wybrać kolor narzędzia i tła.

Brush – paleta zawierająca pędzle i inne przybory malarskie i rysunkowe oraz ich ustawienia

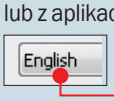
Color i Color Set – palety ułatwiające wybór koloru

Layers – paleta pozwalająca na pracę na warstwach

History – ułatwia cofanie czynności

INSTALACJA PROGRAMU

1 Instalujemy program Artweaver z płyty Niezbędnika (DVD-KOD: 006) lub z aplikacji KŚ+. Wybieramy język instalatora i klikamy na OK.



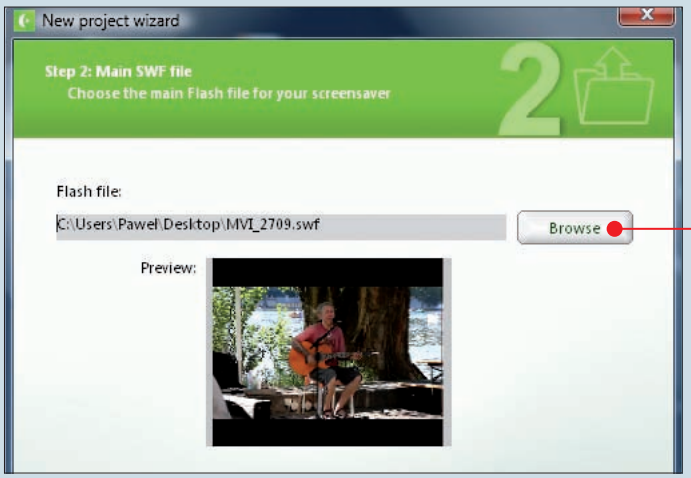
2 Klikamy na Next >, a w następnym oknie zaznaczamy opcję I accept the agreement i klikamy na Next >. W kolejnym kroku ustalamy typ instalacji – jeśli wybierzemy Express., zainstalują się wszystkie potrzebne narzędzia. Klikamy na Next > i Install.

3 W ostatnim oknie klikamy na przycisk Finish. Jeżeli opcja Launch Artweaver Free jest zaznaczona, wówczas Artweaver uruchomi się od razu po zakończeniu instalacji. Zamykamy okno powitalne, klikając na Close.

WYGASZACZ EKRANU Z DOWOLNEGO FILMU

InstantStorm 2.0

+ Generowanie wygaszaczy z dowolnego pliku SWF
+ Tworzenie instalatorów wygaszaczy
+ Łatwa i wygodna obsługa programu



Licencja: **FREEWARE**
Język: **angielski**
Producent: **J. Kolařík i O. Vaverka**
Internet: **www.instantstorm.com**

DVD-KOD: **031**
System: **XP, Vista, Win 7, 8**
Ograniczenia: **brak**

Rejestracja: **NIE**
Rozmiar: **1,9 MB**
Cena: **darmowy**

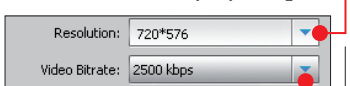
Jeżeli znudziły nam się wygaszacze ekranu dostępne w Windows, stwórzmy własny z dowolnie wybranego przez nas filmu.

KONWERSJA FILMU

Zanim stworzymy wygaszacz ekranu z wybranego przez nas filmu, musimy zmienić jego format na SWF. Bardzo łatwo zrobimy to za pomocą pełnej wersji programu Total Video Converter Platinum (DVD-KOD: **066**).

1 Konwersję wybranego przez nas filmu rozpoczynamy tak, jak pokazano to we wskazówce Konwersja plików na stronie 7. Format ● znajdziemy w grupie Streaming Video.

2 Po wybraniu formatu klikamy na przycisk Settings w dolnej części okna. Z listy ● wybieramy rozdzielczość (nie większą niż oryginału), a z listy ● bitrate filmu – im większy, tym lepszą jakość będzie miał obraz w wygaszaczu. Klikamy na przycisk OK i na Convert.



TWORZENIE WYGASZACZA

1 Instalujemy InstantStorm z płyty (DVD-KOD: **031**) lub z aplikacji KŚ+ i uruchamiamy program.

2 Klikamy na przycisk ●, następnie na Next >, wpisujemy dowolną nazwę dla naszego wygaszacza i klikamy na Next >.

3 Klikamy na ●, w otwartym oknie wskazujemy stworzony przez nas plik SWF (patrz poprzednia wskazówka), klikamy na Otwórz, na Next >, Next > i Finish.

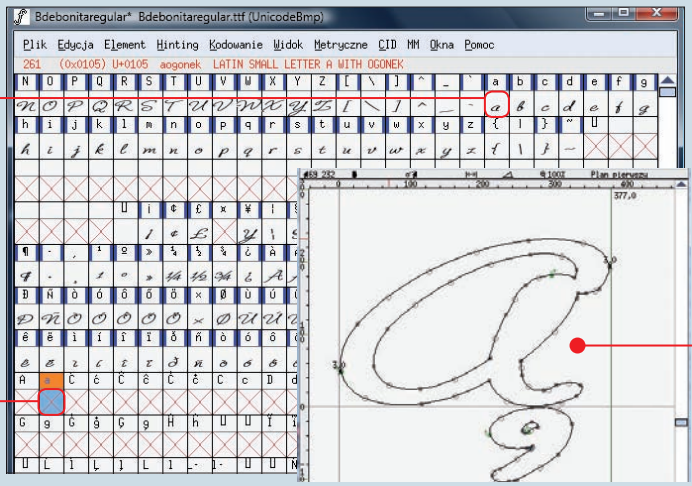
4 Z listy widocznej w kolejnym oknie wybieramy opcję Create standalone SCR file (experts only); i klikamy na Create. Następnie wpisujemy dowolną nazwę dla pliku wygaszacza i klikamy na Zapisz.

5 Aby nasz wygaszacz był widoczny na liście wyboru systemowych wygaszaczy, klikamy na jego ikonę prawym przyciskiem i wybieramy Zainstaluj. **pg**

JAK DODAĆ POLSKIE ZNAKI DO CZCIONKI

FontForge

+ Możliwość dowolnego edytowania znaków czcionki i dodawania nowych symboli
+ Konwertowanie czcionek na kilka popularnych formatów



Licencja: **FREEWARE**
Język: **polski**
Producent: **George Williams**
Internet: **www.fontforge.org**

DVD-KOD: **021**
System: **XP, Vista, Win 7, 8**
Ograniczenia: **brak**

Rejestracja: **NIE**
Rozmiar: **6,7 MB**
Cena: **darmowy**

W internecie znajdziemy bogate zbiory darmowych czcionek, na przykład na stronach **openfontlibrary.org** i **www.dafont.com**. Niestety, wiele fontów nie zawiera polskich znaków diakrytycznych. Zobaczmy, jak dodać polskie znaki do dowolnej czcionki.

1 Instalujemy FontForge z płyty Niezbędnika (DVD-KOD: **021**) lub za pomocą aplikacji KŚ+ i uruchamiamy program. Następnie wskazujemy plik czcionki do edycji i klikamy na OK.

2 Polskie litery najłatwiej stworzymy na podstawie liter już dostępnych w czcionce. Na przykład, aby dodać małą literę ą, na tablicy znaków klikamy na małą literę a ● i wciskamy klawisze Ctrl C, aby skopiować znak do schowka.

3 Na tablicy klikamy na pole zarezerwowane dla małej litery ą ● (patrz tabela ●) – numer wskazanego kliknięciem pola wyświetla się w głównym menu ●. Wciskamy Ctrl V, aby wkleić skopiowaną literę a.

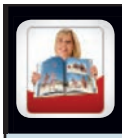
4 Klikamy na znak, który chcemy dodać do edytowanej litery, na przykład przecinek (kod 002C), i kopiujemy go do schowka. Podwójnie klikamy na wstawioną w poprzednim punkcie literę, aby otworzyć okno jej edycji, i wciskamy Ctrl V, aby wkleić skopiowany przecinek.

5 Za pomocą klawiszy kursora ustawiamy przecinek w odpowiednim miejscu litery a, aby stworzył z nią literę ą ●.

6 Aby zapisać zmiany w czcionce, z menu Plik wybieramy Zapisz i klikamy na Zapisz, żeby zapisać plik projektu w formacie FontForge. Następnie z menu Plik wybieramy Generuj fonty, klikamy na Zapisz i w wyświetlonym oknie na Zapisz.

7 Czcionka będzie dostępna w naszych programach, kiedy klikniemy na jej ikonę prawym przyciskiem i wybierzemy Zainstaluj. **pg**

Litera	Ą	ą	Ć	ć	Ę	ę	Ł	ł	Ń	ń	Ó	ó	Ś	ś	Ź	ź	Ż	ż
Kod	0104	0105	0106	0107	0118	0119	0141	0142	0143	0144	D3	F3	15A	15B	0179	17A	17B	17C



WYWOŁUJEMY ZDJĘCIA I TWORZYMY FOTOGADŻETY

Komputer Świat Fotoświat

- Zamawianie fotoproduktów w sieci
- Przygotowanie i obróbka zdjęć
- Przygotowanie i zamawianie fotoksiążek
- Wbudowana przeglądarka pozwalająca na podgląd zdjęć
- Szerokie możliwości modyfikacji fotografii i stosowania efektów specjalnych
- Łatwa obsługa dla początkujących dzięki Asystentowi
- Atrakcyjne ceny fotoproduktów

Licencja: **FREEWARE**
Język: **polski**
Producent: **Cewe**
Internet: **zdjecia.komputerswiat.pl**

DVD-KOD: 034
System: **XP, Vista, Win 7, 8**
Ograniczenia: **brak**

Rejestracja: **TAK**
Rozmiar: **250 MB**
Cena: **darmowy**

Wielu z nas na dysku twardym domowego komputera przechowuje całe gigabajty rozmaitych prywatnych zdjęć. Niektóre z nich chcielibyśmy mieć w tradycyjnej papierowej postaci, i w dodatku starannie zakomponowane w postaci kolekcji lub albumu. Taką właśnie możliwość daje nam program Cewe KŚ Fotoświat. Aplikacja pozwala między innymi na stworzenie własnej kompozycji ze zdjęć, dodanie do niej własnych komentarzy i elementów graficznych – dzięki temu powstanie cenna fotograficzna pamiątka. Do tworzonych kompozycji można zamówić dodatkowe gadżety. Do naszej dyspozycji są także narzędzia edycyjne, dzięki którym w łatwy sposób zmienimy parametry konkretnych elementów fotografii.

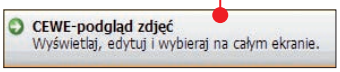
WYBÓR I PRZYGOTOWANIE ZDJĘĆ

1 W wyszukiwarce na płycie Niezbędnika wpisujemy **DVD-KOD: 034**. Następnie w menu programu klikamy na INSTALUJ.

2 Po zainstalowaniu aplikacji uruchamiamy ją za pomocą skrótu na pulpicie.

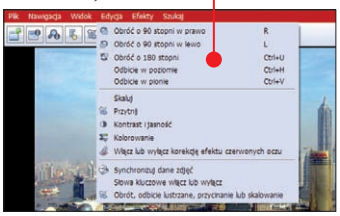
3 W głównym oknie programu wybieramy przycisk **Zdjęcia i inne**. Następnie wybieramy jedną z opcji, na przykład **Zdjęcia Standard**. W kolejnym oknie klikamy na przycisk.

4 Pojawi się nowe okno. Program KŚ Fotoświat ma wbudowaną własną przeglądarkę zdjęć. Aby z niej skorzystać, wybieramy przycisk.



5 W kolejnym oknie zobaczymy zdjęcia odnalezione przez aplikację. Aby dodać wybraną fotografię do edycji, przeciągamy ją z zakładki po lewej stronie na główne pole pośrodku okna. Zdjęcie zostanie otwarte w nowym oknie podglądu.

6 Aby poprawić parametry fotografii, klikamy na **Edycja**. Za pomocą narzędzi z rozwiniętej listy możemy edytować konkretne ustawienia zdjęcia.



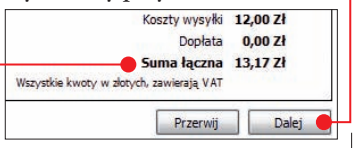
ZAMÓWIENIE ODBITEK

1 Po zakończeniu edycji wybranej fotografii dodajemy ją do zamówienia, klikając na Dodaj do zamówienia, aby otrzymać gotową odbitkę.

2 Pojawi się główne okno programu, w którym zaznaczamy kliknięciem myszy zdjęcia, które chcemy zamówić. Następnie klikamy na **Zamów tutaj**.

3 Zostaniemy przeniesieni do okna, w którym zobaczymy szczegóły naszego zamówienia oraz sumę wszystkich opłat.

Aby kontynuować zamówienie, wybieramy przycisk.



4 Dokonujemy rejestracji, aby mieć możliwość zamawiania odbitek i fotogadżetów. Zaznaczamy opcję Jestem nowym użytkownikiem, i klikamy na Dalej >. Uzupełniamy nasze dane i potwierdzamy je przyciskiem Dalej >. Kończymy zamówienie, klikając na Kupuję >.

NASZA FOTOKSIĄŻKA

Dzięki programowi Cewe KŚ Fotoświat możemy też przygotować i zamówić własną fotoksiążkę.

1 W głównym oknie wybieramy przycisk. Następnie wskazujemy rodzaj książki, na przykład. Na koniec wybieramy format i wielkość projektowanej przez nas fotoksiążki. Na koniec klikamy na przycisk **Utwórz teraz**.

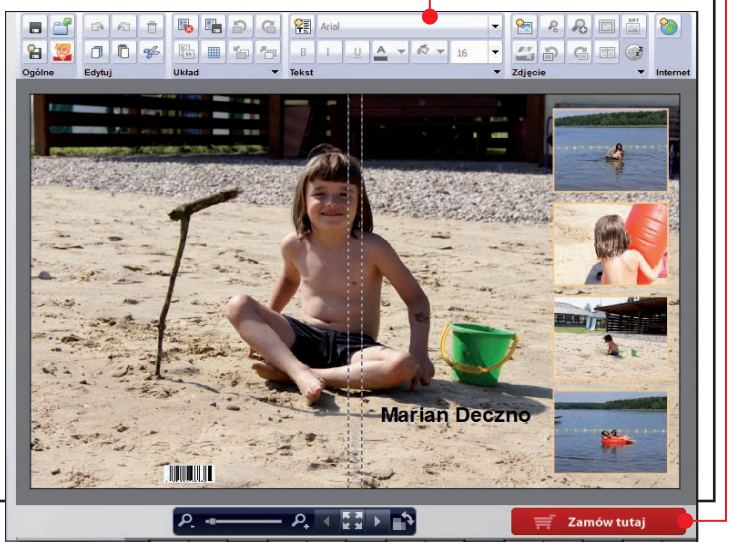
2 Pojawi się okno Asystenta programu. Jeżeli tworzymy fotoksiążkę po raz pierwszy, warto skorzystać z jego pomocy. W opcji Pokaż mi propozycję. klikamy na **Utwórz propozycję**.

3 Zgodnie z poradą Asystenta przeciągamy wybrane zdjęcia do głównego okna i klikamy na Dalej >. Wyszukujemy styl książki, wybieramy na przykład Rodzina, a następnie Serca i zwierzęta na żółto. Klikamy na Dalej >. W kolejnym oknie wskazujemy typ okładki i klikamy na Przejdź do propozycji Fotoksiążki. Po chwili książka będzie gotowa. Jeżeli kompozycja nam się podoba, klikamy na przycisk. Ewentualne poprawki możemy wprowadzać za pomocą narzędzi w górnej części okna.

am

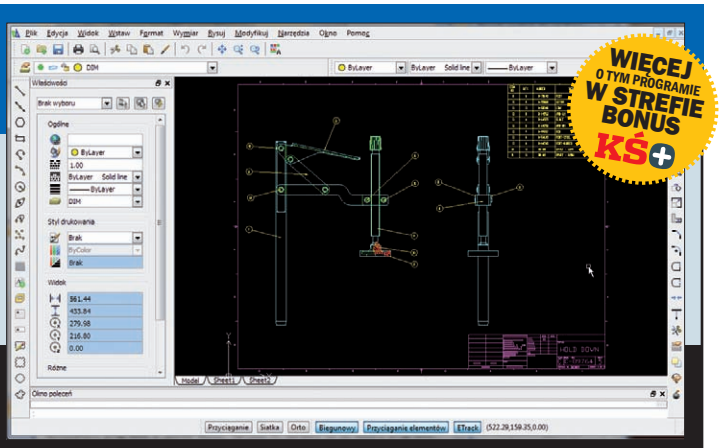
CEWE FOTOKSIĄŻKA

Szczególne okazje



PROGRAMY DO RYSUNKÓW TECHNICZNYCH

DraftSight / LibreCAD



+ Darmowe programy przeznaczone również do użytku komercyjnego
+ Umożliwiają wykonywanie rysunków technicznych 2D
+ Pod względem obsługi i wyglądu przypominają program AutoCAD
+ Polskojęzyczne interfejsy
+ DraftSight: obsługuje format DWG używany przez AutoCAD
+ DraftSight: rozbudowany system pomocy
+ LibraCAD: łatwa obsługa

Licencja: **FREEWARE**
Język: **polski**
Producent: **Dassault Sys. / GPL**
Internet: **www.3ds.com / librecad.org**

DVD-KOD: **017/035**
System: **XP, Vista, Win 7, 8**
Ograniczenia: **brak**

Rejestracja: **TAK / NIE**
Rozmiar: **108 MB / 22 MB**
Cena: **darmowe**

Nie trzeba być inżynierem, aby używać programu do wykonywania rysunków technicznych. Taka aplikacja przyda się każdemu majsterkowiczowi. Najlepszym tego typu programem jest AutoCAD. Jest on niestety bardzo drogi. Jeżeli potrzebujemy podobnie działającej aplikacji, warto wypróbować jeden z klonów popularnego AutoCAD-a – DraftSight lub LibreCAD.

DRAFTSIGHT

DraftSight (DVD-KOD: **017**) zarówno w wyglądzie, jak i w obsłudze przypomina program AutoCAD LT. Pozwala rysować jedynie w dwóch wymiarach przy użyciu dowolnej liczby warstw.

Podobnie jak w programie AutoCAD, możemy korzystać z linii komend. Ten sposób obsługi znacznie ułatwia pracę osobom obeznanym z tego typu aplikacjami. Niestety, zaimplementowane komendy nie są takie same jak w pierwowzorze, toteż trzeba się do nich przyzwyczaić. Największą zaletą tej aplikacji jest obsługa formatu DWG i bardzo duża zgodność z rysunkami wykonanymi w programie AutoCAD.

Opcje: Parametr lub
Określ kąt początkowy» p
Opcje: Kąt lub
Określ wektor początkowy»
Opcje: Kąt, kąt Całkowity lub
Określ wektor końcowy»

LIBRECAD

LibreCAD (DVD-KOD: **035**) jest prostszy i nieco mniej dopracowany niż DraftSight, ale również ma polskojęzyczny interfejs i jest darmowy. Wygodnym rozwiązaniem jest umieszczenie w menu funkcji pomagających w rysowaniu. W innych programach, chcąc narysować linię równoległą lub styczną, musimy korzystać z menu kontekstowego. LibraCAD niestety nie obsługuje plików w formacie DWG. **aś**

REKLAMA

PROGRAM DLA TWOJEJ FIRMY

Asystent Korporacja 2013
to zaawansowany pakiet narzędzi do prowadzenia małej i średniej firmy.
Zawiera w sobie kilkanaście modułów, niektóre z nich to: funkcjonalny system CRM, sprzedaż, magazyn, oferty, zamówienia, książka korespondencji, serwis i reklamacje, rejestr pojazdów, rejestr umów, rejestr urządzeń, projekty, kampanie. Program może być z powodzeniem użyty jako system ERP.

Współpracuje z MySQL, PostgreSQL, Firebird, MSSQL

www.meteoryt.pl

rabat 25%
wpisz kod „AK25", promocja ważna do 01.03.2013

Fot.: Valerijs Kostreckis/123rf.com

W ROZDZIALE

20 Power NET+
21 Ashampoo Home Designer Pro
22 Virtual Garden
23 KM Wakeup 1.6
23 Audacity 2.0.3
24 LMMS 0.4.13
25 PocketBand Lite
26 Inkscape 0.48
27 Outcook Express 1.2
27 Family Tree Builder 6

DO DOMU

Aranżancja wnętrza, projekt ogrodu, własny dzwonek do komórki lub zaawansowana kompozycja – to nic trudnego. Wystarczy skorzystać z programów przygotowanych dla Czytelników Niezbędnika

JAK ZAPROJEKTOWAĆ KUCHNIĘ

Power NET+ 2.0

+ Aranżacja i projektowanie wnętrz dowolnych pomieszczeń
+ Wbudowana biblioteka mebli i innych obiektów
+ Widok 2D i 3D

Licencja: **FREEWARE**
Język: **polski**
Producent: **CAD PROJEKT K&A**
Internet: **www.cadprojekt.com.pl**

DVD-KOD: 049
System: **XP, Vista, Win 7, 8**
Ograniczenia: **brak**

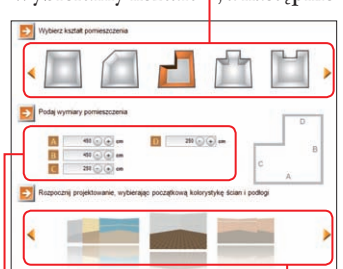
Rejestracja: **NIE**
Rozmiar: **3 MB**
Cena: **darmowy**

Projekt zabudowy kuchennej należy rozpocząć od rozplanowania poszczególnych szafek i sprzętów. Możemy to zrobić na kartce papieru, ale wygodniej skorzystać z aplikacji do aranżacji wnętrz, w której znajdziemy gotowe modele typowych szafek kuchennych i urządzeń. Zobaczmy, jak to zrobić w programie Power NET+.

PROJEKTOWANIE KUCHNI

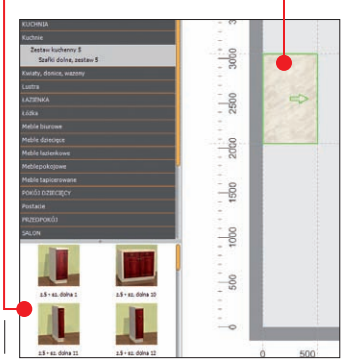
1 Kopiujemy program Power NET+ z płyty Niezbędnika na dysk, a następnie uruchamiamy go.

2 W pierwszym oknie programu projektujemy pomieszczenie. Wybieramy kształt, a następnie wprowadzamy wymiary poszczególnych ścian. Wybieramy również początkową kolorystykę. Klikamy na ROZPOCZNIJ PROJEKTOWANIE.



3 Po chwili wyświetli się wizualizacja pomieszczenia 3D. Niektóre elementy wygodnie jest wstawiać w widoku 2D – do przełączania się pomiędzy widokami służą przyciski.

4 Po lewej stronie okna programu znajdziemy kategorie wszystkich dostępnych w aplikacji elementów wnętrza. Po kliknięciu na jedną z nich wyświetlą się obiekty 3D. Aby dodać wybrany obiekt, klikamy na niego i przeciągamy na plan pomieszczenia.



5 W ten sposób aranżujemy całą zabudowę kuchenną, wstawiając na plan kuchni wszystkie meble i urządzenia.

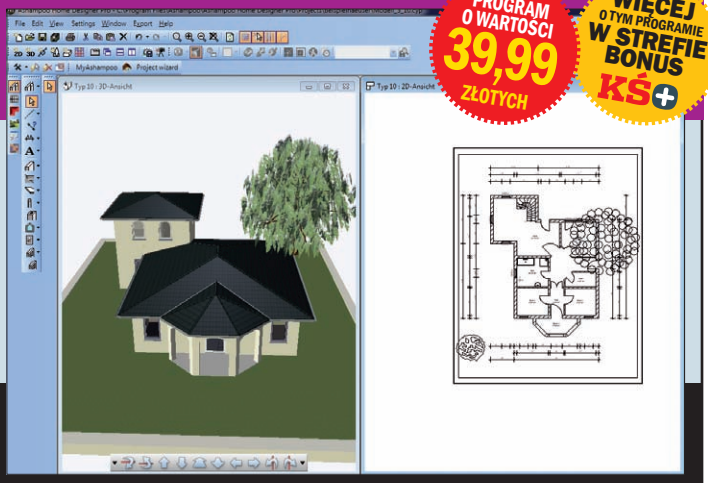
tpa

JAK ŁATWO ZAPROJEKTOWAĆ DOM I OGRÓD

Ashampoo Home Designer Pro

PROGRAM O WARTOŚCI 39,99 ZŁOTYCH

WIĘCEJ O TYM PROGRAMIE W STREFIE BONUS KŚ+



+ Wzorcowe modele domów
+ Instruktażowy film
+ Możliwość projektowania domów, mieszkań i ogrodów
+ Wygodny tryb równoczesnego podglądu 2D i 3D
+ Możliwość wygodnego obserwowania wprowadzanych zmian w kilku oknach naraz
+ Dużo gotowych elementów wyposażenia wnętrz oraz roślin
+ Duże możliwości dostosowywania gotowych elementów konstrukcyjnych
+ Opcja wirtualnego spaceru

Licencja: **PEŁNA WERSJA**
Język: **angielski**
Producent: **Ashampoo**
Internet: **www.ashampoo.com/pl/eur**

DVD-KOD: **007**
System: **XP, Vista, Win 7, 8**
Ograniczenia: **brak**

Rejestracja: **TAK**
Rozmiar: **992 MB**
Cena: **darmowy dla Czytelników Niezbędnika**

Ashampoo Home Designer Pro (DVD-KOD: 007 – instalację opisano na stronie 7) pozwala projektować wnętrza mieszkań i całe domy wraz z ogrodami. Zobaczmy, jak się nim posługiwać.

NOWY PROJEKT

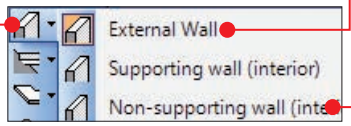
1 Aby stworzyć nowy projekt, po uruchomieniu aplikacji klikamy na File i na New.

2 Dobrze jest od razu zapisać projekt w wybranym miejscu na dysku (File i Save As...), a potem w trakcie pracy warto co jakiś czas wciskać Ctrl S.

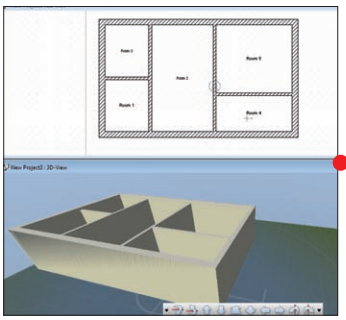
3 Rodzaj widoku wybieramy, klikając na . Możemy jednocześnie obserwować projekt w kilku oknach – ich układ określamy, klikając na jeden z przycisków .

BUDUJEMY DOM

1 Projektowanie zaczynamy od ścian zewnętrznych. Z menu z lewej strony okna programu wybieramy , a potem . Klikamy na projekt w widoku 2D i rysujemy obrys domu.



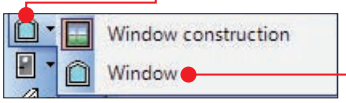
2 Przechodząc do rysowania kolejnej ściany, klikamy prawym przyciskiem myszy i wybieramy Cancel with <ESC>. Gdy obrys jest gotowy, klikamy prawym przyciskiem i wybieramy Quit tool. Ściany



działowe w domu tworzymy w analogiczny sposób, z tym że klikamy na początku na . Oto efekt .

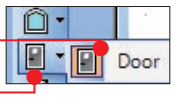
OKNA, DRZWI, DACH

1 Aby w projekcie umieścić okna, klikamy na i na .

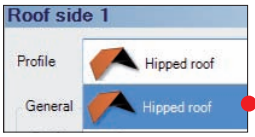


2 Klikamy na projekt prawym przyciskiem i wybieramy Properties. W oknie właściwości klikamy na Selection 201x101. Otwiera się okno zawierające wiele modeli okien różnych rozmiarów. Wybieramy kliknięciem odpowiadające nam okno, na przykład , i klikamy na OK (aby zobaczyć podgląd 3D wybranego elementu, klikamy na 3D). Następnie klikamy na projekt domu tam, gdzie chcemy umieścić okno.

3 W analogiczny sposób umieszczamy na projekcie drzwi. Oczywiście w tym wypadku na początku klikamy na i na .



4 By dodać dach, klikamy na i . Najeżdżamy kursorem na plan. Rozmiar dachu dopasuje się do domu. Kiedy kontury planu zostają zaznaczone na zielono, klikamy na plan, by otworzyć okno ustawień dachu. Możemy tu na przykład wybrać kształt dachu .

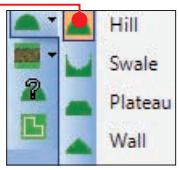


5 Zatwierdzamy ustawienia, klikając na OK. Jeśli w widoku 3D zobaczymy, że dach jest za nisko, klikamy na niego dwukrotnie. W oknie ustawień w części General w pole Move roof level by: wpisujemy 0.5 m i klikamy na OK.

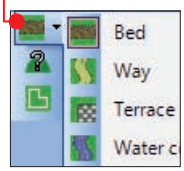
URZĄDZAMY

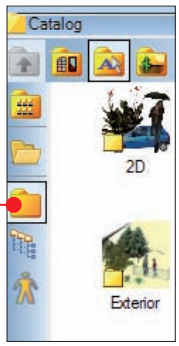
1 Podobnie, jak dodawaliśmy do projektu okna czy drzwi, możemy urządzić ogród. Wystarczy kliknąć na .

2 Będziemy wtedy mogli między innymi wybrać odpowiadające nam ukształtowanie powierzchni ogrodu oraz wytyczyć rabaty, ścieżki i zaplanować tarasy .



3 Rośliny i meble ogrodowe oraz elementy wyposażenia wnętrz znajdziemy w katalogach widocznych po kliknięciu na ikonę w panelu z prawej strony okna .





4 Dwukrotnie klikając, otwieramy wybrany katalog i metodą przeciągnij i upuść przenosimy elementy na projekt.

5 Aby dach nie zasłaniał nam widoku podczas meblowania, klikamy na projekt 3D prawym przyciskiem, wybieramy Visibility... i usuwamy zaznaczenie przy Roof constructions. Na koniec możemy przejść się po urządzonym domu i ogrodzie, klikając na .

aa

INSTALACJA I URUCHOMIENIE

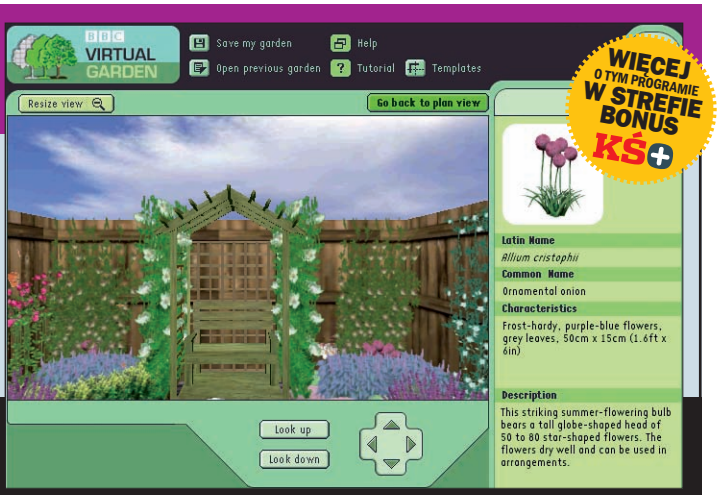
1 Ashampoo Home Designer Pro instalujemy z płyty Niezbędnika, podając DVD-KOD: 007, lub z KŚ+. Dokładny opis instalacji i rejestracji znajdziemy na stronie 7.

2 Po zainstalowaniu i zarejestrowaniu programu uruchamiamy go, dwukrotnie klikając na .

PIĘKNY OGRÓD W KILKU KROKACH

Virtual Garden

+ Bardzo łatwa, intuicyjna obsługa
+ Wyczerpujący tutorial
+ Gotowe projekty ogrodów, które mogą posłużyć jako szablony do stworzenia własnego projektu
+ Gotowe elementy do urządzania ogrodów, takie jak ławki, altany, fontanny
+ Efektownie wyglądające kwiaty, drzewa, animowane motyle



WIĘCEJ O TYM PROGRAMIE W STREFIE BONUS KŚ+

Licencja: **FREEWARE**
Język: **angielski**
Producent: **BBC**
Internet: **www.bbc.co.uk**

DVD-KOD: **010**
System: **XP, Vista, Win 7, 8**
Ograniczenia: **brak**

Rejestracja: **NIE**
Rozmiar: **6,36 MB**
Cena: **darmowy**

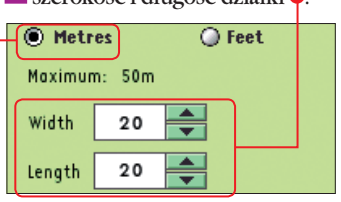
Virtual Garden (DVD-KOD: 010) to bardzo prosty i łatwy w obsłudze program do projektowania ogrodów. Mimo że jest w języku angielskim, korzystanie z niego nie powinno nikomu przysporzyć trudności. Zawiera wyczerpujący tutorial. Aby zapoznać się z możliwościami aplikacji, możemy także na początek obejrzeć trzy gotowe projekty.

Mogą nam one posłużyć jako makiety do tworzenia własnych projektów. Niestety, Virtual Garden nie pozwala na wczytanie gotowego planu działki, a maksymalny rozmiar ogrodu, który daje się w nim narysować, to 50x50 m. Ogród można obejrzeć na planie lub w widoku 3D.

RYSUJEMY DZIAŁKĘ

1 Po uruchomieniu programu, aby rozpocząć projektowanie ogrodu, wybieramy.

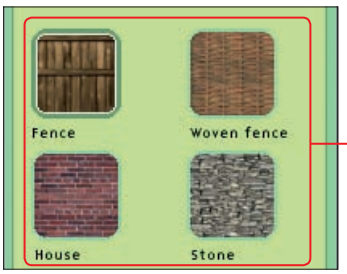
2 Zaznaczamy oraz ustawiamy szerokość i długość działki.



3 Następnie rysujemy kształt ogrodu, klikając na miejsca łamania linii i podwójnie klikając na koniec. Gdy się pomylimy, klikamy na. Jeżeli działka to po prostu kwadrat lub prostokąt o podanych w poprzednim punkcie wymiarach, klikamy od razu na.

URZĄDZAMY OGRÓD

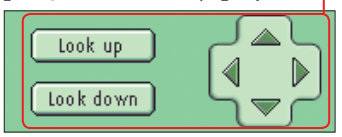
1 Po zatwierdzeniu kształtu ogrodu wybieramy rodzaj ogrodzenia – mamy do wyboru



oraz żywopłot. Klikamy na jeden z rodzajów ogrodzenia, a potem na odpowiednią część planu. Cofamy wybór, klikając na, a zatwierdzamy – klikając na.

2 Następnie przechodzimy do określania wyglądu ogrodu – wybierzemy rodzaj pokrycia gruntu (trawa, kamienie, ziemia, kostka...), drewnianych podkładek, oczek wodnych. Klikamy najpierw na wybrany element, potem na plan ogrodu, obrysowujemy odpowiedni obszar i zatwierdzamy, klikając na Confirm shape, lub cofamy – klikając na.

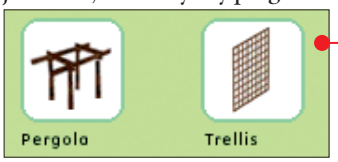
3 W każdej chwili możemy przełączyć się na widok 3D, klikając na View in 3D. Rozglądanie się po ogrodzie ułatwiają przyciski.



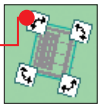
Do widoku planu wracamy, klikając na Go back to plan view.

4 Kolejny etap to wybór i rozmieszczenie roślin. Możemy je przeglądać według nazw łacińskich lub według rodzajów. Klikamy na wybraną roślinę, a potem klikając, umieszczamy ją w wybranym miejscu.

5 Analogicznie postępujemy z takimi elementami wyposażenia, jak ławki, fontanny czy pergole.



Aby obrócić wybrany obiekt, klikamy na niego na planie, a potem na. Gdy pokażą się przy nim znaczniki, nadajemy przedmiotowi odpowiednią pozycję.

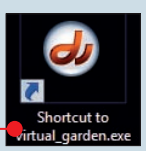


6 Projekt zapisujemy, klikając na polecenie u góry okna aplikacji Save my garden, a potem zamiast nazwy empty garden wpisując własną i klikając na Save this garden. Niestety, w programie nie ma opcji drukowania planu czy listy roślin. **aa**

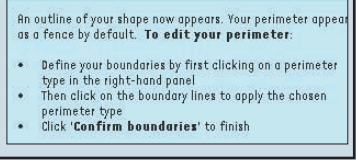
INSTALACJA I URUCHAMIANIE

1 Virtual Garden instalujemy z płyty Niezbędnika, podając DVD-KOD: 010, lub z KŚ+. Program do poprawnego działania potrzebuje zainstalowanego w systemie Macromedia Shockwave Player – jeżeli go nie mamy, zainstalujmy go z aplikacji KS+.

2 Program uruchamiamy, klikając dwukrotnie na.



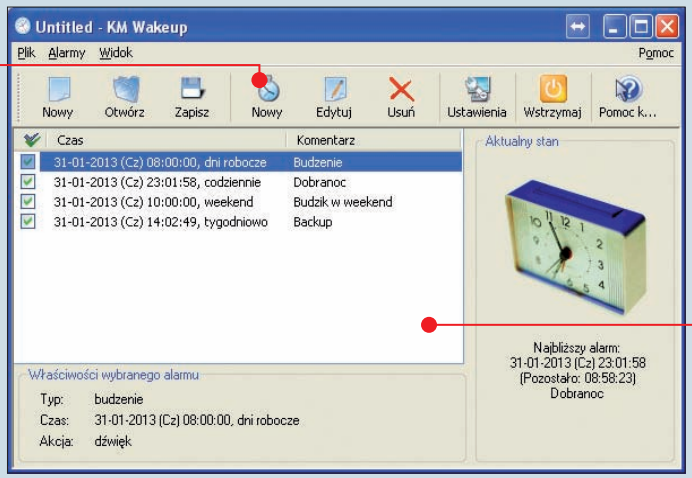
3 Przy pierwszym uruchomieniu warto zapoznać się z tutorialem, który krok po kroku pokazuje, jak korzystać z programu.



JAK ZAPROGRAMOWAĆ URUCHAMIANIE KOMPUTERA

KM Wakeup 1.6

+ Programowanie usypiania i wybudzania komputera
+ Możliwość ustawienia szczegółowego harmonogramu
+ Automatyczne uruchamianie dowolnego programu



Licencja: **FREEWARE**
Język: **polski**
Producent: **Marcin Nowok**
Internet: **kmtools.win-os.pl**

DVD-KOD: **033**
System: **XP, Vista, Win 7, 8**
Ograniczenia: **brak**

Rejestracja: **NIE**
Rozmiar: **3 MB**
Cena: **darmowy**

Możliwość łatwego zaprogramowania komputera do jego włączania i wyłączania oraz uruchamiania programów możemy wykorzystać w wielu zastosowaniach. Może to być na przykład symulowanie obecności domowników podczas wyjazdów czy użycie peceta jako budzik. Zobaczmy, jak korzystać z programu KM Wakeup.

KORZYSTAMY Z APLIKACJI

1 Po instalacji programu z płyty (DVD-KOD: 033) lub z KŚ+ będzie on działał w tle, a jego ikonę znajdziemy w zasobniku systemowym. Dwukrotne kliknięcie na nią spowoduje wyświetlenie głównego okna KM Wakeup.

2 Aby ustawić nowy alarm, klikamy na ●.

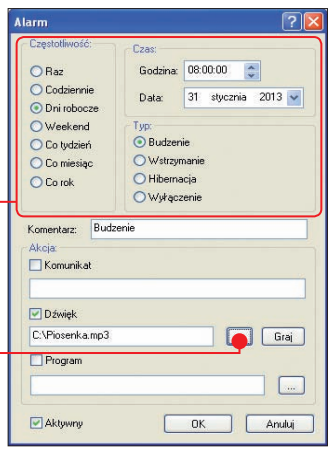
3 W wyświetlonym oknie edycji alarmu ustawiamy jego wszystkie parametry – częstotliwość powtarzania, godzinę oraz typ ●.

4 Jeśli chcemy, aby dodatkowo została wykonana akcja, na przykład oprócz wybudzenia systemu została odtworzona piosenka, klikamy na ● i wskazujemy plik utworu.

Po kliknięciu na przycisk OK alarm zostanie aktywowany.

5 Pamiętajmy, że aplikacja jest w stanie wybudzić komputer jedynie ze stanu wstrzymania. Utrudnieniem dla wykonywanych akcji wybudzonego systemu może być konieczność logowania – musimy więc zrezygnować z hasła w naszym systemie Windows.

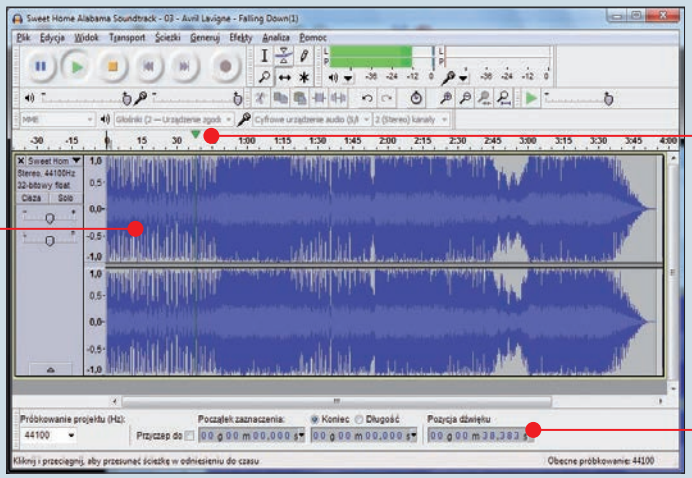
6 W programie możemy zapisać dowolną liczbę planów (przycisk Zapisz), a każdy z nich może zawierać dowolną liczbę alarmów ●. **tpa**



WŁASNY DZWONEK Z FRAGMENTU PIOSENKI

Audacity 2.0.3

+ Zaawansowana edycja plików dźwiękowych
+ Zapisywanie fragmentów piosenek
+ Wiele filtrów do poprawy jakości i miksowania muzyki



Licencja: **FREEWARE**
Język: **polski**
Producent: **Audacity Team**
Internet: **www.audacity.sourceforge.net**

DVD-KOD: **008**
System: **XP, Vista, Win 7, 8**
Ograniczenia: **brak**

Rejestracja: **NIE**
Rozmiar: **20 MB**
Cena: **darmowy**

Lista standardowych dzwonków w każdym telefonie jest ograniczona. Możemy jednak samodzielnie przygotować melodię do naszego aparatu z piosenki MP3. Aby dzwonek był charakterystyczny, warto wykorzystać tylko dynamiczny fragment utworu, na przykład refren. Zobaczmy, jak to zrobić.

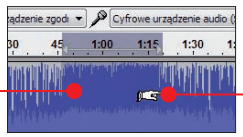
WCZYTUJEMY UTWÓR

1 Z płyty dołączonej do Niezbędnika instalujemy Audacity (DVD-KOD: 008) oraz kodek Lame (znajdziemy go w KŚ+). Uruchamiamy Audacity, klikając dwa razy na ikonę ● na pulpicie.

2 Z menu Plik wybieramy Otwórz, na dysku wskazujemy plik muzyczny, którego fragment chcemy wykorzystać jako dzwonek do telefonu, i klikamy na Otwórz. Piosenka zostanie wczytana do programu ●.

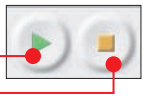
TWORZYMY DZWONEK

1 Aby dokładnie wybrać fragment utworu, który chcemy zapisać jako dzwonek, odtwarzamy wczytaną piosenkę. W tym celu klikamy na ▶. Obserwując wskaźnik ● oraz czas ●, możemy na bieżąco śledzić pozycję aktualnego dźwięku.



2 Myszą zaznaczamy fragment, który chcemy zapisać w oddzielnym pliku ●. Zaznaczenie możemy korygować. W tym celu ustawiamy kursor w skrajnym miejscu ●, wciskamy przycisk myszy i przesuwamy wskaźnik.

3 W każdej chwili możemy odsłuchać zaznaczony fragment piosenki. W tym celu kolejno wciskamy ● i ●.



4 Zapisujemy wybrany fragment piosenki, klikając kolejno na Plik, Eksportuj zaznaczenie... i Zapisz.

5 Aby na przykład w telefonie z systemem Android utwór był widoczny jako dzwonek, wystarczy piosenkę umieścić w pamięci urządzenia w folderze media ▸ ringtones. **jw**

JAK KOMPONOWAĆ MUZYKĘ ELEKTRONICZNĄ

LMMS 0.4.13

+ Bogata baza gotowych próbek zawartych w bazie programu, umożliwiająca łatwe komponowanie
+ Możliwość dowolnego modyfikowania brzmień i tworzenia własnych próbek
+ 64-kanałowy mikser efektów
+ Eksportowanie gotowych projektów do plików WAV i OGG
+ Współpraca z urządzeniami z interfejsem MIDI
+ Polski interfejs programu
+ Dość łatwa i intuicyjna obsługa

Licencja: **FREEWARE**
Język: **polski**
Producent: **LMMS Developers**
Internet: **lmms.sourceforge.net**

DVD-KOD: 036/037
System: **XP, Vista, Win 7, 8**
Ograniczenia: **brak**

Rejestracja: **NIE**
Rozmiar: **21,5 MB**
Cena: **darmowy**

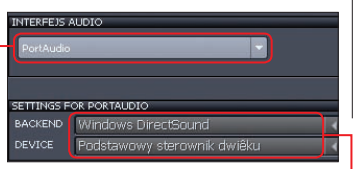
Linux MultiMedia Studio (w skrócie LMMS) to program muzyczny o ogromnych możliwościach. W tym poradniku poznamy podstawy obsługi LMMS (stworzymy prosty utwór), ale jeśli kochamy muzykę, na pewno będziemy później samodzielnie odkrywać kolejne tajniki tej aplikacji.

KONFIGURACJA DŹWIĘKU

1 Instalujemy program LMMS z płyty Niezbędnika (**DVD-KOD: 036** – wersja 32-bitowa lub **DVD-KOD: 037** – wersja 64-bitowa) lub z KŚ+.

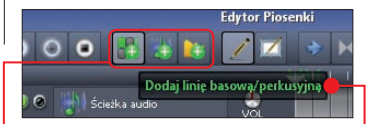
2 Po pierwszym uruchomieniu programu wyświetli się okno, w którym klikamy na przycisk Tak, aby w naszym katalogu profilu użytkownika stworzyć folder roboczy dla tworzonych przez nas projektów.

3 Następnie otworzy się okno konfiguracji programu. Możemy pozostawić większość domyślnych ustawień. Musimy natomiast wybrać urządzenie audio, przez które LMMS będzie odtwarzał dźwięk. W tym celu klikamy na ●, z listy ● wybieramy opcję PortAudio, a na listach poniżej wybieramy następujące ustawienia ●. Klikamy na OK, zamykamy i ponownie uruchamiamy LMMS.



PRACA ZE ŚCIEŻKAMI

Kiedy tworzymy nowy projekt przyciskiem na pasku narzędzi, w oknie ● widzimy cztery domyślnie wstawione ścieżki. Możemy je usunąć, klikając przy każdej z nich na przycisk i wybierając polecenie Usuń tą ścieżkę.



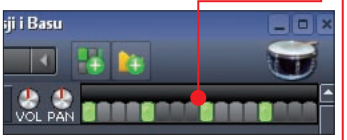
Nowe ścieżki dodajemy za pomocą przycisków ● na pasku narzędzi okna Edytor Piosenki. Kiedy przytrzymamy kursor nad wybranym przyciskiem, zobaczymy dymek ● mówiący nam, do czego służy dana ikona. Aby więc na przykład wstawić nową ścieżkę Perkusja/Bas, klikamy na . Do stworzenia prostego utworu będziemy potrzebować przynajmniej jednej takiej ścieżki oraz przynajmniej jednej ścieżki audio (przycisk).

LINIA PERKUSJI

Po lewej stronie okna LMMS znajduje się pasek, na którym znajdziemy między innymi próbki dźwięku (sample) ●, które będziemy wykorzystywać do komponowania utworu. Aby wyświetlić listę sampli, klikamy na przycisk z nutką ●.

1 Żeby stworzyć pętlę z instrumentem perkusyjnym, klikamy na próbkę wybranego instrumentu, na przykład z grupy drums, i przeciągamy go do okna Edytor Perkusji i Basu.

2 Teraz wskazujemy, w których momentach pętli, domyślnie składającej się z czterech taktów, będzie odtwarzany wybrany przez nas dźwięk. W tym celu klikamy na wstawioną wcześniej ścieżkę Perkusja/Bas i w oknie Edytor Perkusji i Basu klikamy na miejsca w pętli, w których będzie odtwarzany dźwięk wybranej w punkcie **1** próbki. Miejsca te zostaną zaznaczone na zielono ●.



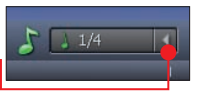
3 W sposób opisany w punktach **1** i **2** tej wskazówki dodajemy kolejne instrumenty linii perkusyjnej.

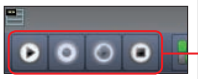
LINIA BASU

1 Aby stworzyć pętlę z dźwiękiem basu, przeciągamy wybraną próbkę instrumentu z bocznego paska, na przykład z grupy basses, do okna Edytor Perkusji i Basu.

2 Linia basu to linia melodyczna, więc musimy ustalić długość i wysokość poszczególnych dźwięków. Klikamy prawym przyciskiem na pętlę basu ● i wybieramy Otwórz w Edytorze Pianolowym.

3 W otwartym oknie poszczególne wiersze są przypisane do klawiszy widocznej po lewej stronie klawiatury ●. Długość dźwięku, który chcemy wstawić, wybieramy z listy ●. Im dłuższy dźwięk, tym dłuższa linia go symbolizuje ●.





4 Skomponowaną melodię możemy w każdej chwili odsłuchać, korzystając z przycisków ●.

LINIA MELODII

1 Aby utworzyć linię melodii graną na wybranym instrumencie, dodajemy nową ścieżkę, przeciągając wybrany instrument z panelu bocznego do okna Edytor Piosenki.

2 Melodię komponujemy natomiast tak, jak pokazano w punktach **2–4** poprzedniej wskazówki.

ZAPISYWANIE PROJEKTU I EKSPORT UTWORU

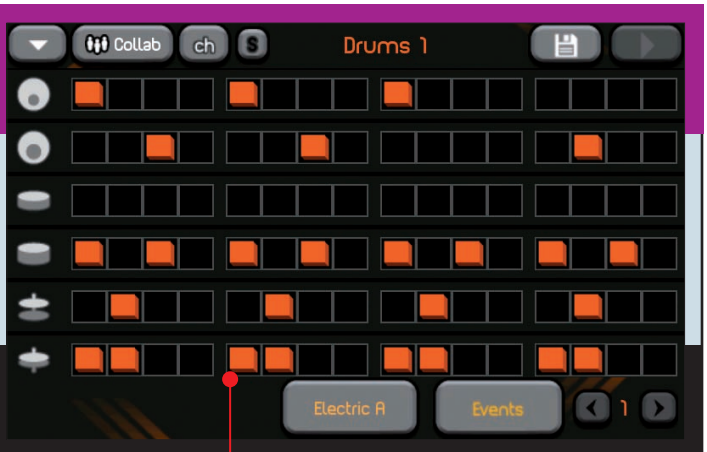
1 Kiedy chcemy zakończyć pracę z LMMS, nie tracąc rozpoczętej kompozycji, zapisujemy ją jako projekt programu. W tym celu korzystamy z polecenia Zapisz Jako... dostępnego w menu Projekt. Aby potem otworzyć projekt, klikamy na polecenie Otwórz....

2 Gotowy projekt możemy natomiast zapisać jako plik dźwiękowy w formacie WAV lub skompresowanym OGG, korzystając z polecenia Eksport [X]... dostępnego w menu Projekt. **pg**

JAK SKOMPONOWAĆ DZWONEK DO SMARTFONA

PocketBand Lite

+ Komponowanie nie wymaga komputera
+ Wielościeżkowe tworzenie pętli muzycznych
+ Wbudowany sampler
+ Zapisywanie utworów jako dzwonek lub MP3
+ Możliwość publikowania utworu w internecie
+ W wersji płatnej dostęp do 125 instrumentów muzycznych



Licencja: **FREEWARE**
Język: **angielski**
Producent: **SoundBits**
Internet: **pocketband.net**

DO POBRANIA Z GOOGLE PLAY
System: **Android**
Ograniczenia: **ograniczona liczba instrumentów**

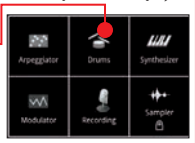
Rejestracja: **NIE**
Rozmiar: **2,8 MB**
Cena: **darmowy**

Ze strony 24 dowiemy się, jak skomponować utwór muzyczny. Jednak, aby stworzyć ciekawy dzwonek do smartfona, wcale nie musimy korzystać z zaawansowanych narzędzi. Wystarczy zainstalować odpowiednią aplikację w telefonie i bez udziału komputera skomponować własny i niepowtarzalny dźwięk dzwonka. Zobaczmy, jak to zrobić w aplikacji PocketBand Lite, która dostępna jest na urządzenia z systemem Android.

TWORZYMY DZWONEK

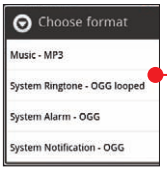
1 Pobieramy aplikację z serwisu Google Play, a następnie uruchamiamy ją. W oknie głównym naciskamy ●, aby utworzyć nowy dzwonek, a potem ●. Dodajemy pętlę dźwiękową – naciskamy ●, a potem ●, aby ją edytować.

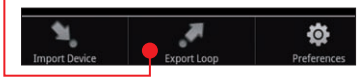
2 Utwór możemy skomponować, wykorzystując pięć narzędzi. Po naciśnięciu ● wybieramy jeden z nich, na przykład ●. Dla perkusji tworzymy sekwencje ●.



3 W ten sam sposób dodajemy inne składniki pętli. Aby ją odsłuchać, naciskamy ●, a potem ●.

4 Stworzoną pętlę zapisujemy jako dzwonek, naciskając przycisk opcji, a następnie wybierając pozycję ● i wskazując typ dzwonka ●.





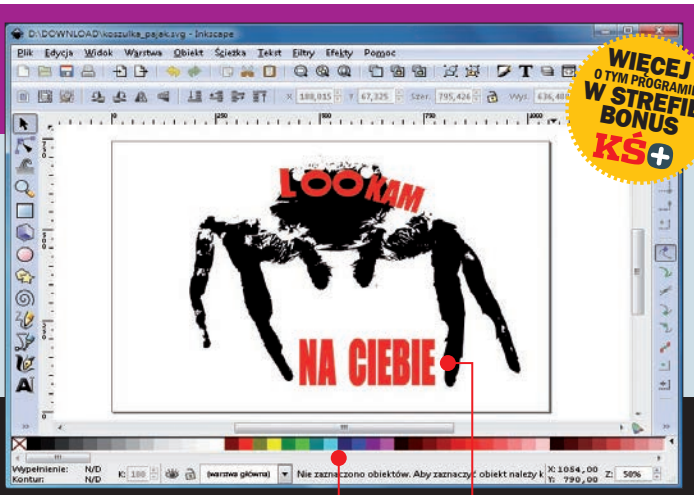
tpa

REKLAMA

Dla tych, którzy szukają
dla tych, co myślą, że już ZNALEŹLI
i dla tych, których to nic nie obchodzi
NEWSWEEK.PL
Daje do myślenia
Newsweek POLSKA
www.newsweek.pl
www.m.newsweek.pl

JAK ZAPROJEKTOWAĆ NADRUK NA KOSZULKĘ

Inkscape 0.48.4



WIĘCEJ O TYM PROGRAMIE W STREFIE BONUS KŚ+

+ Bezpłatny program do tworzenia wektorowych rysunków
+ Pozwala zaprojektować znaki graficzne, ikony i elementy stron internetowych
+ Oferuje liczne narzędzia do tworzenia wektorowych kształtów i rysunków
+ Znajdziemy w nim ogromną liczbę filtrów, przetwarzających wektorowe obiekty
+ Pozwala zamieniać bitmapowe obrazy w wektorowe ścieżki
+ Utworzoną grafikę można skalować bez utraty jakości

Licencja: **FREEWARE**
Język: **polski**
Producent: **Inkscape Team**
Internet: **Inkscape.org**

DVD-KOD: **029/030**
System: **XP, Vista, Win 7, 8**
Ograniczenia: **brak**

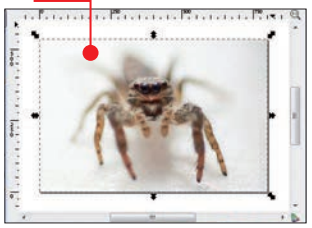
Rejestracja: **NIE**
Rozmiar: **33 MB**
Cena: **darmowy**

Dzięki ubraniom możemy się wyróżniać z tłumu. Odzież z odpowiednim nadrukiem może służyć także do afiszowania naszych poglądów. Jeśli chcemy mieć absolutnie unikatową koszulkę, najlepiej zrobić projekt nadruku samodzielnie i zamówić koszulkę w firmie zajmującej się drukowaniem na odzieży. W internecie możemy znaleźć oferty sklepów, które umożliwiają taką usługę (patrz też ramka na dole).
Projekt nadruku najlepiej wykonać w programie wektorowym, który umożliwia dowolne skalowanie grafiki bez utraty jakości. Do tego celu możemy wykorzystać na przykład bezpłatny Inscape.

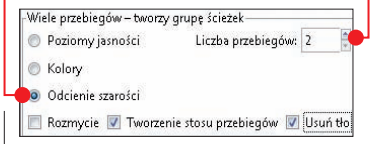
WEKTORYZUJEMY FOTOGRAFIĘ

Do projektu możemy wykorzystać zdjęcie. Podczas wektoryzacji bitmapy uzyskamy uproszczoną grafikę, którą łatwo nadrukować na dowolnej koszulce.

1 Instalujemy i uruchamiamy Inkscape (DVD-KOD: **029** – 32-bitowy, lub DVD-KOD: **030** – 64-bitowy). Klikamy na Plik i na Otwórz..., wybieramy z dysku zdjęcie i klikamy na Otwórz, a potem na OK. Bitmapa pojawia się w oknie programu. Zaznaczamy ją kliknięciem.

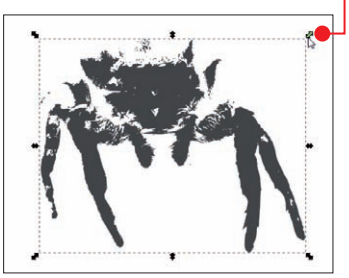


2 Z menu Ścieżka wybieramy polecenie Wektoryzuj bitmapę... Jeśli chcemy uzyskać grafikę w kolorze czarno-białym, zaznaczamy . W polu dobieramy liczbę kolorów, najlepiej jak najmniejszą. Jeśli chcemy zachować więcej detali, usuwamy zaznaczenie przy opcji Rozmycie. Zaznaczamy Usuń tło, aby usunąć tło. Klikamy na Aktualizuj, żeby zobaczyć podgląd efektu. Jeśli rezultat nas satysfakcjonuje, klikamy na OK i na , aby zamknąć okno narzędzia.



3 Teraz zaznaczamy kliknięciem fotografię pod zwektoryzowanym kształtem i wciskamy delete, aby ją usunąć.

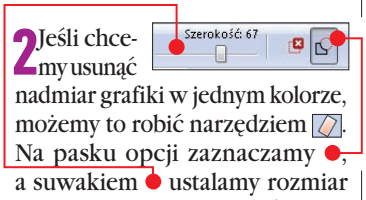
4 Z menu Widok wybieramy Powiększenie i klikamy na Skala 1:1. Narzędziem zaznaczamy cały rysunek i przeciągając za narożny punkt ramki z wciśniętym klawiszem alt, powiększamy grafikę do docelowego rozmiaru.



MODYFIKUJEMY GRAFIKĘ

1 Jeśli chcemy zmienić kolor grafiki, zaznaczamy ją narzędziem . Następnie klikamy na pola w dolnej części okna programu. W przypadku gdy grafika ma elementy w różnych kolorach, musimy najpierw je rozgrupować. W tym celu klikamy na przycisk . Następnie kliknięciem zaznaczamy wybrany element i modyfikujemy jego kolor lub inne cechy. Możemy go też usunąć, wciskając klawisz delete.

2 Jeśli chcemy usunąć nadmiar grafiki w jednym kolorze, możemy to robić narzędziem . Na pasku opcji zaznaczamy , a suwakiem ustalamy rozmiar narzędzia. Następnie z wciśniętym lewym przyciskiem myszy malujemy po obszarach , które chcemy usunąć.

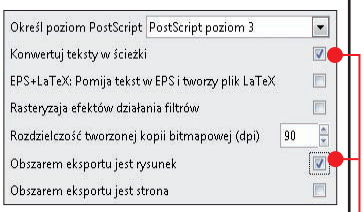


3 Narzędziem A wpisujemy tekst. Na pasku opcji dobieramy rodzaj i inne parametry czcionki. Za pomocą narzędzia możemy przesuwać, skalować oraz obracać tekst. Na koniec zaznaczamy wszystkie teksty i z menu Ścieżka wybieramy polecenie Obiekt w ścieżkę.

ZAPISUJEMY PROJEKT

Projekt przeznaczony dla drukarni najlepiej zapisać w wektorowym formacie SVG lub postsciptowym EPS.

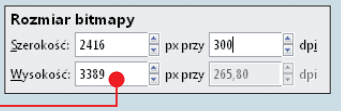
1 Aby zapisać pracę, klikamy na Plik i na Zapisz jako.... Nazywamy projekt, wybieramy format zapisu (.SVG lub .EPS) i klikamy na Zapisz.



2 Jeśli wybraliśmy format EPS, w kolejnym oknie dobieramy ustawienia takie jak na ilustracji i klikamy na OK.

KOSZULKA Z NADRUKIEM

Za pomocą aplikacji CEWE KŚ Fotoświat możemy zamówić koszulkę z nadrukiem wybranego zdjęcia lub projektu graficznego. Pliki muszą być zapisane w formacie JPEG, GIF lub PNG, a zalecana rozdzielczość wynosi 2126 x 1417 pikseli. W programie Inkscape z menu Plik wybieramy Eksportuj jako bitmapę, a w oknie dialogowym dobieramy odpowiednią rozdzielczość w polach . Po kliknięciu na Eksportuj obraz jest zapisywany w formacie PNG z przezroczystym tłem. Więcej o CEWE KŚ Fotoświat przeczytamy na stronie 18.

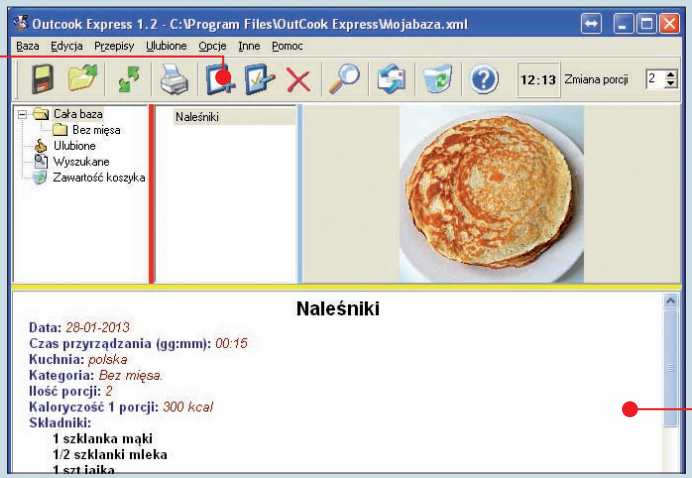


aż

JAK TWORZYĆ WŁASNĄ BAZĘ PRZEPISÓW KULINARNYCH

Outcook Express 1.2

+ Łatwe dodawanie przepisów
+ Możliwość uzupełnienia przepisów o zdjęcie potrawy
+ Polski interfejs programu



Licencja: **FREEWARE**
Język: **polski**
Producent: **Bartosz Małkowski**
Internet: **brak**

DVD-KOD: 046
System: **XP, Vista, Win 7, 8**
Ograniczenia: **brak**

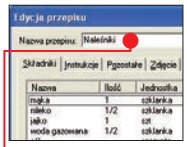
Rejestracja: **NIE**
Rozmiar: **1,6 MB**
Cena: **darmowy**

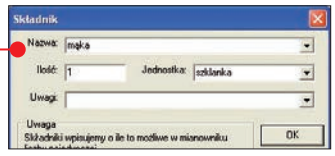
Pamięć bywa ulotna. Dlatego własne przepisy ulubionych potraw warto zapisywać. Do tego celu możemy użyć Outcook Express, który ma mnóstwo zalet w porównaniu z papierowym notatnikiem.

DODAJEMY PRZEPISY

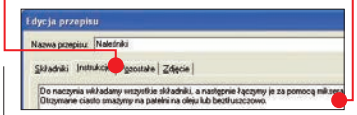
1 Po instalacji programu z płyty Niezbędnika uruchamiamy go. Tworzymy nową bazę. W tym celu w oknie programu z menu z menu Baza wybieramy pozycję Nowa baza.

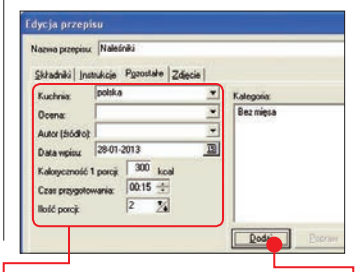
2 Aby dodać nowy przepis, klikamy na przycisk. Najpierw wpisujemy nazwę potrawy. Teraz w wyświetlonym oknie wprowadzamy jej składniki. Klikamy na Dodaj i wprowadzamy pierwszy składnik – wpisując jego nazwę, ilość i jednostkę. Zatwierdzamy przyciskiem OK.





3 Gdy wprowadzimy wszystkie składniki, na zakładce wpisujemy instrukcje dotyczące przygotowania potrawy.





4 Teraz przechodzimy na zakładkę Pozostałe. Wprowadzamy kategorię dla przepisu, klikając na. Następnie uzupełniamy pola o dodatkowe informacje, jak kaloryczność, czas przygotowania i liczbę porcji, której przepis dotyczył. Przepis możemy uzupełnić o zdjęcie – zakładka Zdjęcie. Po kliknięciu na Gotowy przepis zostanie dodany do bazy.

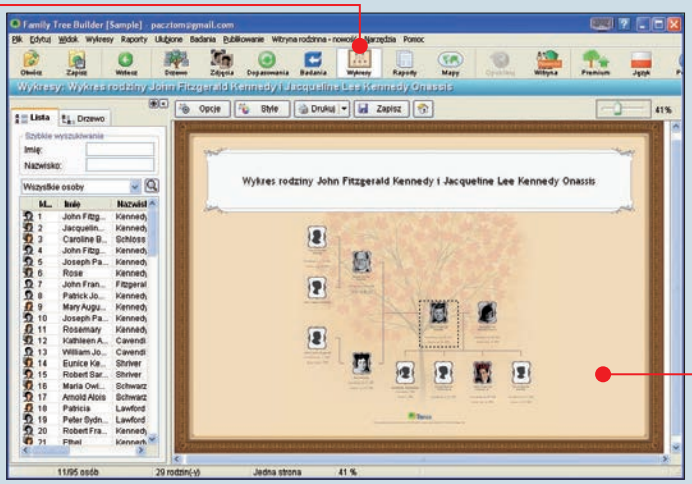
5 Na koniec zapisujemy stworzoną bazę danych, klikając na przycisk.

tpa

JAK STWORZYĆ DRZEWO GENEALOGICZNE

Family Tree Builder 6

+ Tworzy wykresy przodków i potomków wybranych osób
+ Możliwość zamieszczania zdjęć i lokalizacji
+ Wyszukuje dopasowania i odkrywa nowych krewnych



Licencja: **FREEWARE**
Język: **polski**
Producent: **MyHeritage**
Internet: **www.myheritage.pl**

DVD-KOD: 018
System: **XP, Vista, Win 7, 8**
Ograniczenia: **brak**

Rejestracja: **TAK**
Rozmiar: **28 MB**
Cena: **darmowy**

Family Tree Builder 6 to zaawansowany program do tworzenia drzew genealogicznych. Zobaczmy, jak z niego korzystać.

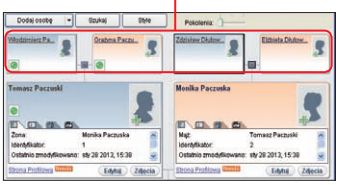
TWORZYMY DRZEWO

1 Po rejestracji wyświetli się kreator. W kolejnych jego oknach wybieramy nazwę dla tworzonego projektu i wybieramy różne funkcje.

2 W programie najpierw wprowadzamy dane swojej rodziny. W tym celu klikamy na przycisk Dodaj rodzinę i uzupełniamy pola formularza.

3 Powstanie drzewo podstawowe – teraz możemy je uzupełniać o kolejne osoby. Najlepiej zacząć od rodziców.

4 Kolejne osoby dodajemy, klikając na okno osoby z nią powiązanej i korzystając z przycisku Dodaj osobę, wybieramy stopień pokrewieństwa.



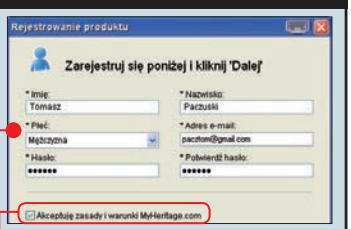
5 Gdy uzupełnimy drzewo, możemy wygenerować wykres – po naciśnięciu na przycisk wybieramy typ wykresu. Po chwili wykres naszej rodziny zostanie utworzony.

tpa

REJESTRACJA

1 Aby można było korzystać z aplikacji, musimy się zarejestrować. W tym celu po zainstalowaniu i uruchomieniu programu w wyświetlonym oknie klikamy na przycisk Zarejestruj teraz.

2 W wyświetlonym oknie uzupełniamy wszystkie pola formularza, wprowadzając swoje dane. Zaznaczamy pozycję i klikamy na przycisk Dalej.



3 W następnym oknie możemy podać szczegółowe informacje o sobie. Po kliknięciu na przycisk Zakończ zostaniemy zarejestrowani.

Fot.: Shen En-Min/123rf.com

W ROZDZIALE

28 Calibre 0.9.15
29 Blogger / tumblr
30 WebSite X5 Smart 9
31 Allegro.pl
32 Google SketchUp 6
33 YouTube.com
33 Jing Free 2.8
34 Outlook/Thunderbird/Gmail
35 Imgflip.com
35 Gladinet Cloud Desktop 4.0
36 Thunderbird 17
36 Dysk Google

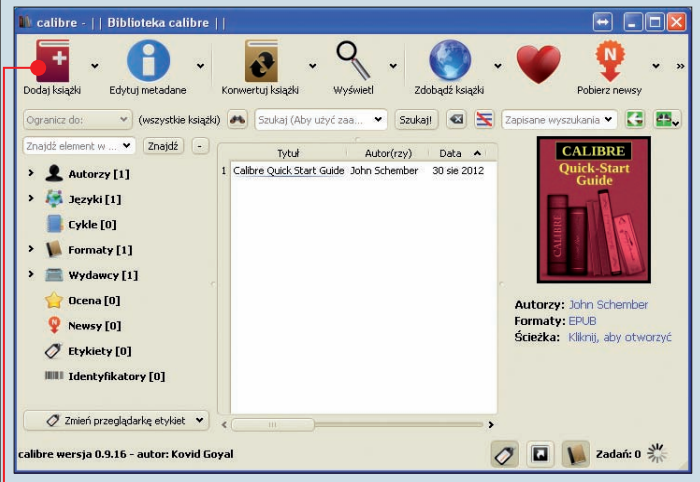
INTERNETOWE

Internet to najlepsze miejsce do wykazania się naszą inwencją twórczą i pomysłowością. Najlepsze programy do tworzenia przydatnych projektów internetowych znajdziemy właśnie w tym dziale Twojego Niezbędnika

JAK UTWORZYĆ E-BOOK

Calibre 0.9.16

+ Doskonały czytnik e-booków na komputer
+ Konwertuje formaty elektronicznych książek
+ Umożliwia pobieranie e-booków z internetu



Licencja: **FREEWARE**
Język: **polski**
Producent: **Calibre Team**
Internet: **calibre-ebook.com**

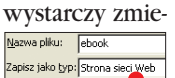
DVD-KOD: **011/012**
System: **XP, Vista, Win 7, 8**
Ograniczenia: **brak**

Rejestracja: **NIE**
Rozmiar: **48,5 MB**
Cena: **darmowy**

Najpopularniejszymi formatami e-booków obsługiwanymi przez większość czytników są EPUB i MOBI. Tekst własnego e-booka najłatwiej jednak tworzyć w edytorze tekstu Word lub LibreOffice Writer. Zobaczmy, jak poradzić sobie z konwersją dokumentu, aby można było wygodnie go czytać na urządzeniu przenośnym.

TWORZYMY E-BOOK

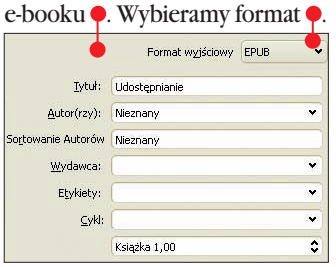
1 W edytorze tekstu gotowy tekst z ilustracjami zapisujemy w formacie strony sieci Web. W tym celu w oknie zapisu wystarczy zmienić domyślny format na .



2 Do konwersji dokumentu na format EPUB użyjemy aplikacji Calibre, którą instalujemy z płyty (DVD-KOD: 011 – wersja 32-bitowa lub DVD-KOD: 012 – wersja 64-bitowa) lub z KŚ+, a następnie uruchamiamy ją.

3 Najpierw wczytujemy zapisany dokument do aplikacji Calibre. W tym celu klikamy na przycisk , a następnie wskazujemy plik.

4 Zaznaczamy dodany dokument, a następnie klikamy na przycisk . W wyświetlonym oknie wprowadzamy tytuł i inne informacje o tworzonym e-booku . Wybieramy format .



5 Na zakładkach znajdziemy szereg opcji pozwalających dostosować wygląd i funkcje tworzonego e-booka.

6 Po kliknięciu na OK dokument zostanie przekonwertowany na e-book. Możemy go zapisać na dysku, klikając na niego prawym przyciskiem myszy i wybierając opcję Zapisz na dysku, a potem Zapisz na dysku. Wskazujemy folder do zapisu i klikamy na przycisk OK.

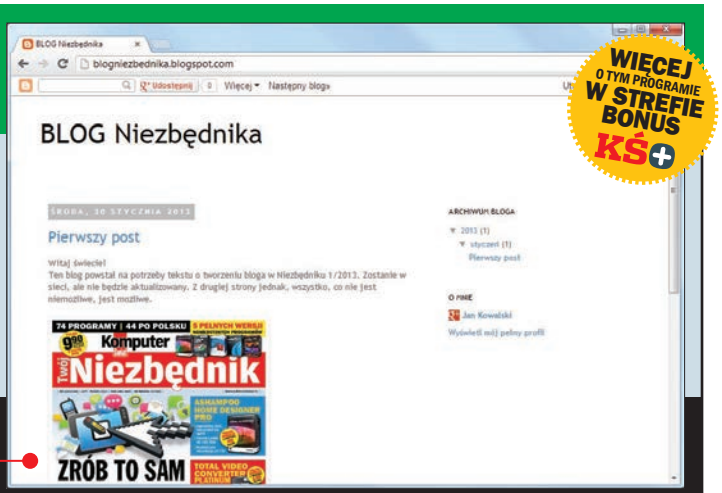
tpa

JAK NAJŁATWIEJ STWORZYĆ WŁASNY BLOG

Blogger / tumblr

+ Stworzenie własnego bloga zajmuje mniej niż 5 minut
+ Nic nie kosztuje
+ Nie wymaga specjalistycznej wiedzy związanej z tworzeniem stron WWW
+ Ułatwia nawiązywanie kontaktów i dzielenie się informacjami ze światem
+ Pomaga w budowaniu reputacji i zwiększaniu wartości autora na rynku pracy
+ Blog z odpowiednim szablonem może pełnić rolę firmowej witryny lub prywatnej wizytówki w sieci

Licencja: **SERWIS WWW**
Język: **polski**
Producent: **Google / Tumblr**
Internet: **blogger.com / tumblr.com**
System: **XP, Vista, Win 7, 8**
Ograniczenia: **brak**
Rejestracja: **TAK**
Rozmiar: **online**
Cena: **darmowy**



WIĘCEJ O TYM PROGRAMIE W STREFIE BONUS KŚ+

Blog. Kiedyś osobisty pamiętnik w internecie, dziś bardziej publiczna mównica i sposób na wyrażanie siebie. Zobaczmy, jak wygląda obecnie zakładanie bloga na dwóch najpopularniejszych platformach internetowych.

BLOG W BLOGGERZE

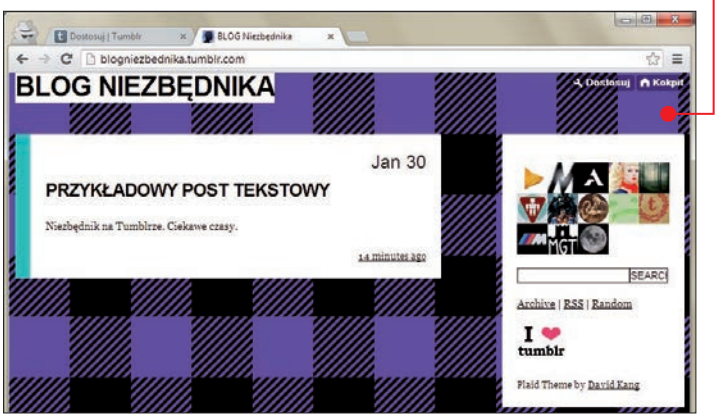
Blogger to wiodąca platforma blogowa rozwijana przez Google. Użytkownicy mają do dyspozycji szablony z wyglądem bloga oraz Projektanta szablonów, w którym za pomocą kilku kliknięć można wybrać kolory, czcionki, układ i tło swojego bloga. Używając Bloggera, można też decydować, kto będzie czytał nasz blog. Może być dostępny tylko dla znajomych lub całego świata. Może mieć jednego lub wielu autorów. Przeglądając rankingi najpopularniejszych blogów w Polsce, można zauważyć, że Blogger jest szczególnie lubiany przez blogerki piszące o modzie.

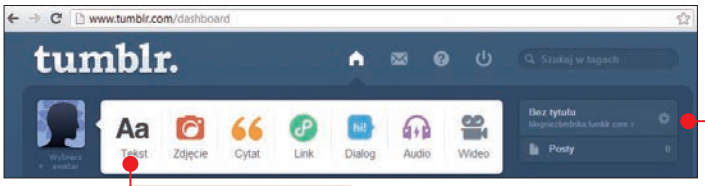
1 Wchodzimy na stronę www.blogger.com, klikamy na ZAREJESTRUJ SIĘ i wypełniamy formularz rejestracyjny. Jeśli ktoś ma już konto Google (na przykład Gmail), to może je wykorzystać do założenia bloga.

2 Klikamy na Nowy blog, wymyślamy tytuł bloga i jego adres. Adresy blogów są tworzone w obrębie domeny blogspot.com, więc

nasz blog będzie widoczny w internecie pod adresem według wzoru **twojanazwa.blogspot.com**. Wybieramy szablon z wyglądem bloga (później można go w każdej chwili zmienić w panelu ustawień) i klikamy na Utwórz bloga.

3 Blog jest gotowy! Od tej chwili Blogger.com to nasze centrum dowodzenia. To tu zaczynamy pisać nowe posty, stąd też wchodzimy do ustawień wyglądu, układu strony i raportów ze statystykami odwiedzin.

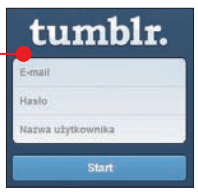




BLOG W TUMBLRZE

Tumblr to obecnie druga co do wielkości globalna platforma blogowa, specjalizująca się w krótkich treściach (tak zwane mikroblogi). Pozwala użytkownikom łatwo wrzucać na blog zdjęcia, animowane GIF-y, klipy wideo, cytaty, dialogi, linki i tekst. Autorzy dają do dyspozycji kilkadziesiąt darmowych oraz płatnych szablonów.

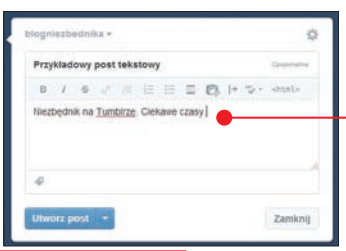
1 Wchodzimy na stronę www.tumblr.com, klikamy na Zarejestruj się, wypełniamy krótki formularz (w polu nazwa użytkownika wpisujemy nazwę tworzonego bloga),



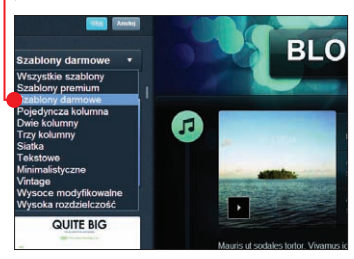
klikamy na Start, podajemy swój wiek, akceptujemy regulamin Przeczytałem, zrozumiałem i gotowe.

2 Teraz klikamy na miniatury symbolizujące nasze zainteresowania, Dalej, Pomiń i do dzieła.

3 Oto nasze centrum sterowania. Klikamy na blogniezbednika.tumblr.com, by wyświetlić swój blog. Pisanie zaczynamy tutaj.



4 Wygląd bloga można łatwo zmieniać dzięki gotowym szablonom dostępnym przez opcję Dostosuj, Szablony. Darmowych jest kilkadziesiąt, drugie tyle jest płatnych. **mm**



SZYBKO I INTUICYJNIE TWORZY STRONY WWW

WebSite X5 Smart 9

- Wbudowane 32 niepowtarzalne szablony witryn
- Umożliwia szybkie dodawanie tekstu, zdjęć i dźwięków
- Pozwala łatwo osadzać na stronie filmy z YouTube
- Wbudowany kreator ułatwia projektowanie i edycję strony
- Możliwość zaprojektowania własnego wyglądu strony
- Polskojęzyczne menu i pomoc

WIĘCEJ O TYM PROGRAMIE W STREFIE BONUS KŚ+

Licencja: **PEŁNA WERSJA**
Język: **polski**
Producent: **Incomedia**
Internet: **www.websitex5.com/pl**

DVD-KOD: 073
System: **XP, Vista, Win 7**
Ograniczenia: **brak**

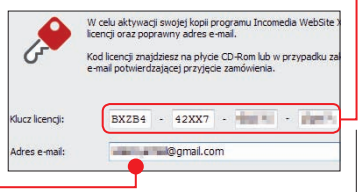
Rejestracja: **TAK**
Rozmiar: **72 MB**
Cena: **darmowy**
dla Czytelników Niezbędnika

Tworzenie stron internetowych wielu osobom kojarzy się ze żmudnym i skomplikowanym pisaniem i edytowaniem kodu. WebSite X5 Smart 9 przełamuje ten stereotyp. Umożliwia bowiem tworzenie własnych witryn bez znajomości języków programowania. Praca z programem przypomina układanie klocków. O kolejność poszczególnych czynności dba wygodny kreator wbudowany w program. Zobaczmy, jak posługiwać się tym ciekawym narzędziem.

INSTALACJA PROGRAMU

1 Rejestrujemy program według wskazówek podanych w ramce, a następnie z płyty Niezbędnika rozpoczynamy instalację aplikacji WebSite X5 Smart (DVD-KOD: 073).

2 W oknie instalatora wpisujemy klucz uzyskany po rejestracji oraz e-mail, który podaliśmy w formularzu rejestracyjnym.



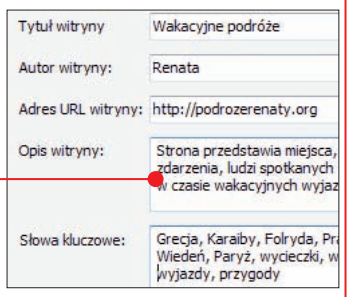
3 Klikamy na Dalej >, w pole Nazwa użytkownika wpisujemy adres e-mail, a niżej hasło podane w czasie rejestracji programu. Klikamy na Dalej > i Start.

4 Program zostanie zainstalowany i uruchomiony. W późniejszym czasie otwieramy aplikację, klikając dwa razy na ikonę z pulpitu.

TWORZYMY STRONĘ WWW

1 W prawym dolnym rogu głównego okna aplikacji klikamy na przycisk.

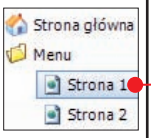
2 Wpisujemy nazwę dla nowego projektu, klikamy na Dalej >. W kolejnym kroku uzupełniamy poszczególne pola, pamiętając, że opis będzie widoczny w wyszukiwarce internetowej, a słowa kluczowe musimy oddzielać przecinkami.Ułatwią one odnalezienie naszej witryny w sieci po wybranych hasłach.

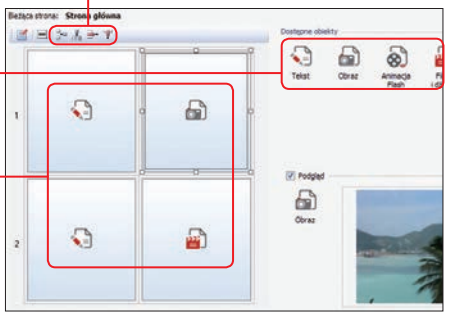


Uwaga! Aby strona WWW mogła być opublikowana w internecie, niezbędne jest posiadanie konta WWW oraz domeny. Możemy je bezpłatnie założyć na przykład w serwisie **www.friko.pl**.

3 Cztery razy klikamy na Dalej > i projektujemy środek naszej głównej witryny. W tym celu przeciągamy wybrane obiekty w odpowiednie miejsca, a następnie klikamy dwa razy na każdy z nich i edytujemy. Na przykład po kliknięciu na osadzony obiekt będziemy mogli wprowadzić tekst wyświetlany na stronie.

4 Klikamy na Wstecz i dwa razy na podstronę naszej witryny. Edytujemy ją tak samo, jak to zostało opisane w **3** punkcie wskazówki. Układ elementów możemy w każdej chwili zmienić, korzystając z menu. W taki sposób edytujemy wszystkie podstrony.





5 W ostatnim kroku kreatora możemy zapisać nasz projekt w celu dalszej edycji albo wyeksportować gotową witrynę na serwer WWW. Do tego niezbędne będą dane serwera FTP (uzyskamy je po założeniu konta WWW). **jw**

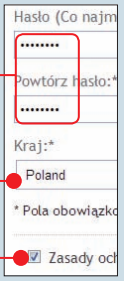
REJESTRACJA PROGRAMU

1 W dowolnej przeglądarce WWW otwieramy adres.

www.websitex5.com/magazine/kompswiat13

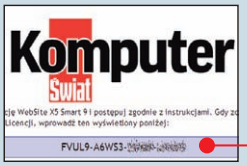
2 Na otwartej stronie, w prawym górnym rogu klikamy na i z rozwijanego menu wybieramy.

3 W trzy pierwsze pola formularza rejestracyjnego wpisujemy nasze imię i nazwisko oraz adres e-mail. Pola uzupełniamy jednakowym hasłem, wybieramy, zaznaczamy i klikamy na przycisk Rejestracja.

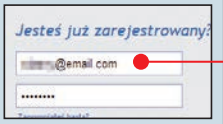


4 Na podany w formularzu adres e-mail otrzymamy wiadomość. W jej treści znajdziemy odnośnik do strony WWW. Aby potwierdzić rejestrację programu, należy na niego kliknąć.

5 Ponownie w przeglądarce WWW otwieramy adres, w górnym prawym rogu strony wpisujemy e-mail, poniżej hasło podane przy rejestracji. Zaznaczamy pole Pamiętaj mnie i klikamy na przycisk Login.



6 Zostanie wyświetlony unikalny klucz do programu. Będzie on niezbędny do zainstalowania WebSite X5 Smart 9 (patrz punkt **2** wskazówki Instalacja programu).



TWORZYMY SZABLON AUKCJI

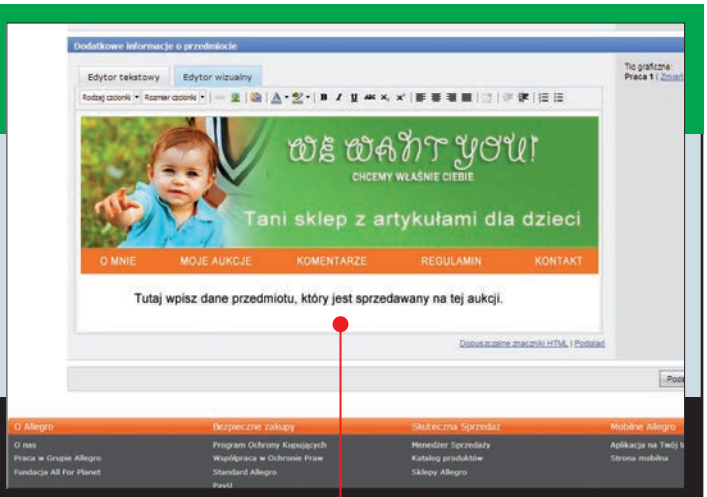
Allegro.pl

+ Pozwala przygotować wyróżniający się spośród innych projekt naszej aukcji internetowej
+ Szablon przyśpiesza proces wystawiania aukcji na Allegro.pl
+ Narzędzia nie wymagają znajomości języka HTML podczas tworzenia galerii zdjęć, zbiorczego podsumowania naszych pozostałych aukcji
+ Galerie mogą być przechowywane bez konieczności zakładania konta w serwisie hostingowym
+ Panele Allegro dzięki automatycznej aktualizacji zwiększą zainteresowanie naszą aktualną ofertą.

Licencja: **SERWIS WWW**
Język: **polski**
Producent: **Allegro**
Internet: **www.allegro.pl**

System: **XP, Vista, Win 7. 8**
Ograniczenia: **brak**

Rejestracja: **TAK**
Rozmiar: **online**
Cena: **darmowy**

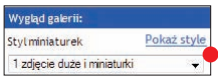


Tworząc stronę aukcji, nie należy przesadzać z liczbą ozdobników, warto jednak zadbać, by umieszczone elementy były charakterystyczne dla naszych aukcji. Szablon wzbogacimy informacjami o innych naszych aukcjach i galerią zdjęć, stworzonymi za pomocą narzędzi on-line. Do utworzenia szablonu można użyć wizualnych narzędzi HTML, na przykład takich jak WebsiteX (patrz strona 30). Najprostszym rozwiązaniem jest jednak skorzystanie z edytora wizualnego Allegro i edycja wzorca od podstaw. Można także wykorzystać gotowe wzorce szablonów dostępne do pobrania w Strefie Bonus aplikacji KS+.

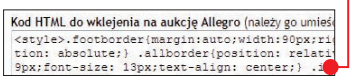
GALERIA ZDJĘĆ NA AUKCJĘ

By pozbyć się ograniczeń nakładanych na liczbę i rozmiar w kilobajtach zdjęć dołączanych do aukcji na Allegro, skorzystamy z darmowego narzędzia on-line **www.galeriieallegro.pl**.

1 W przeglądarce otwieramy stronę **www.galeriieallegro.pl**. Klikamy na Przeglądaj.. i wybieramy pliki, które chcemy umieścić w galerii. Klikamy na Otwórz, a następnie na Dalej >.



2 W następnym oknie możemy zmodyfikować wygląd galerii. Klikamy na Dalej >. Wygenerowany kod galerii kopiujemy z okna i dołączamy do kodu HTML naszego wzorca aukcji Allegro.

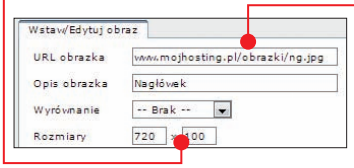


TWORZYMY SZABLON AUKCJI ALLEGRO

1 Logujemy się na swoje konto w serwisie Allegro.pl, a następnie przechodzimy na zakładkę Moja sprzedaż. W panelu Ustawienia sprzedaży klikamy na Szablony, a następnie na Nowy szablon. W nowym oknie podajemy dane identyfikujące szablon, jego nazwę, nazwę produktu, a z listy wybierz kategorię ręcznie kategorię produktu. Określamy także typ licytacji oraz formę płatności i dostawy.

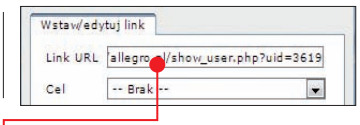
2 Jeśli szablon strony utworzyliśmy w zewnętrznym programie, na przykład WebsiteX, jego kod HTML możemy od razu wkleić w polu Edytor tekstowy. W przeciwnym razie przechodzimy na zakładkę Edytor wizualny, gdzie ręcznie dodamy potrzebne elementy.

3 Aby dodać obrazek z elementem graficznym, klikamy na i w oknie wpisujemy link do obrazka. Można także wymusić rozmiary grafiki. Klikamy na Wstaw. Aby wyrównać obrazek w poziomie, należy go zaznaczyć i kliknąć na .



4 Tekst wpisujemy tak jak w edytorze tekstowym. Można wybrać czcionkę, jej rozmiar i wyrównanie tekstu. Do następnego akapitu przechodzimy, wciskając klawisz enter, a złamanie linii wymuszamy skrótem shift enter. Tekst pojawi się w miejscu, gdzie wyświetlony jest kursor.

5 Odnośniki do obrazów lub tekstu dodamy, zaznaczając te elementy, a następnie wybierając . W oknie podajemy adres URL wskazywanych przez nie stron. Najważniejsze odnośniki można wygenerować zgodnie z poradą w ramce poniżej. Kod odpowiedzialny za wyświetlanie zajawek innych aukcji należy dołączyć, wklejając go na samym końcu utworzonego szablonu w panelu Edytor tekstowy. Jeśli szablon będzie wykorzystywany wielokrotnie dla tego samego produktu, również kod galerii zdjęć należy dołączyć już na tym etapie.

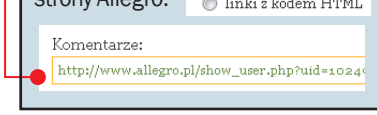


6 Gdy szablon jest gotowy, klikamy na Podsumowanie >. Wyświetli się podgląd szablonu. Klikamy na Zapisz szablon >. Możemy stworzyć wiele szablonów dla różnych produktów wykorzystujących ten sam wzorzec aukcji.

7 Aby wystawić aukcję z wykorzystaniem danego szablonu, na liście szablonów dla danego wzorca klikamy na Opcje. Klikamy na Wystaw aukcje z szablonu. W trakcie wystawiania aukcji uzupełniamy szablon o informacje dotyczące sprzedawanego produktu i ewentualnie o galerię zdjęć. **kż**

ODNOŚNIKI DO STRON

Odnośniki do naszych stron na Allegro można wygenerować za pomocą narzędzia on-line **www.szablony-allegro.com/allelinki**. W polu podajemy nasz login na Allegro i zaznaczamy pole. Następnie klikamy na Generuj linki!. Wygenerowanych odnośników należy użyć jako odnośników w naszym wzorcu strony Allegro.

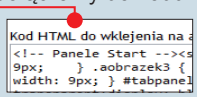


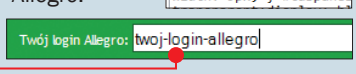
PANELE Z INNYMI AUKCJAMI

Gdy oferujemy na Allegro więcej niż jeden produkt, warto uatrakcyjnić wzorzec aukcji o panel z innymi aukcjami. W tym celu skorzystamy z narzędzia on-line Panele Allegro.

1 Na stronie **www.paneleaukcyjne.pl** w polu podajemy nasz login Allegro i klikamy na Dalej >.

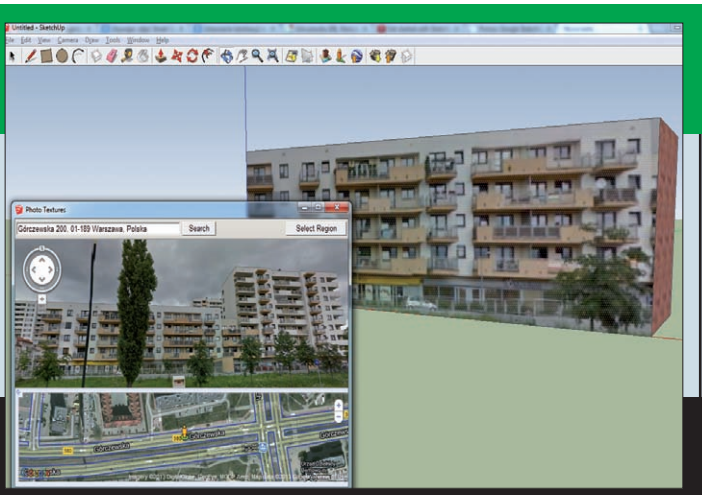
2 W kolejnym oknie możemy określić wygląd panelu. Klikamy na Dalej. Wygenerowany kod panelu kopiujemy z okna i dołączamy do kodu HTML naszego wzorca aukcji Allegro.





ŁATWE TWORZENIE BUDYNKÓW 3D W GOOGLE

Kreator budynków/SketchUp



+ Łatwa, intuicyjna obsługa – szczególnie w wypadku Kreatora budynków Google
+ W wypadku SketchUpa – wiele wygodnych, rozbudowanych funkcji i narzędzi
+ Możliwość korzystania ze zdjęć dostępnych na Mapach Google
+ Opcja lokalizowania tworzonych obiektów w Google Earth
+ Możliwość pobierania gotowych trójwymiarowych modeli z galerii programu

Licencja: **FREEWARE**
Język: **polski/angielski**
Producent: **Google**
Internet: **www.google.pl**

DVD-KOD: 026
System: **XP, Vista, Win 7, 8**
Ograniczenia: **brak**

Rejestracja: **NIE**
Rozmiar: **34 MB**
Cena: **darmowy**

W Google, za pomocą darmowych narzędzi online, można tworzyć trójwymiarowe budowle i dodawać je do Google Earth. Najprostszym sposobem jest użycie Kreatora budynków Google (Google Building Maker). Jest to bardzo łatwa w obsłudze aplikacja – budynek stworzymy w kilku prostych krokach. Niestety, jest dostępna tylko dla wybranych lokalizacji (kilkadziesiąt miast) – na obszarze Polski możemy w niej budować tylko w Warszawie, i to wyłącznie w pobliżu centrum. Bardziej uniwersalnym, choć też nieco bardziej skomplikowanym rozwiązaniem jest SketchUp (**DVD-KOD: 026**) – program Google do tworzenia trójwymiarowych modeli (możemy go też wykorzystać do udoskonalania budowli stworzonych w Kreatorze budynków).

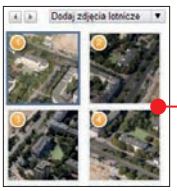
KREATOR BUDYNKÓW GOOGLE

1 Aby uruchomić Kreator budynków, wpisujemy w przeglądarkę adres **http://sketchup.google.com/3dwarehouse/buildingmaker**.

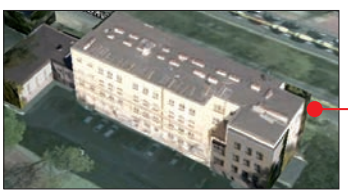
2 Po wczytaniu się strony w prawym górnym rogu okna wybieramy z listy miasto, w którym chcemy stworzyć trójwymiarowy model. Możemy także wskazać jedno z oznaczonych miejsc na mapie.

3 Pokazuje się mapa wybranego miasta. Powiększamy widok, klikając na znak z lewej strony okna, aż zobaczymy ikonę, a potem przesuwamy ją tak, by znalazła się na interesującym nas budynku.

4 Wybieramy z zasobnika w prawym górnym rogu bryłę, przeciągamy ją na zdjęcie budynku i dopasowujemy, przełączając się na kolejne zdjęcia budynku dostępne w panelu z lewej strony. Możemy dodawać kolejne bryły.



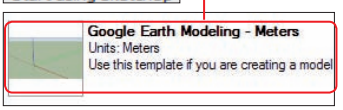
5 Klikając na Podgląd, zobaczymy podgląd naszego modelu 3D. Klikając na Zapisz, zapiszemy go w Galerii 3D. Nasz budynek zostanie automatycznie oteksturowany i sprawdzony pod kątem możliwości włączenia go do Google Earth. Nadal jednak możemy go edytować.



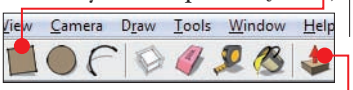
RYSOWANIE W SKETCHUP

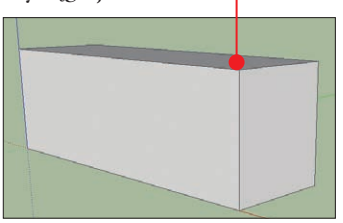
1 Instalujemy SketchUp z płyty Niezbędnika, wpisując w menu **DVD-KOD: 026**, lub też z KS+. Następnie uruchamiamy program, klikając dwukrotnie na ikonę.

2 Klikamy na Choose Template, potem wybieramy i klikamy na Start using SketchUp.



3 Następnie rysujemy bryłę budynku. Najwygodniej będzie w tym celu wybrać najpierw narzędzie do rysowania prostokątów, a potem, by zmienić prostokąt w sześcian – narzędzie Wepchnij/Wyciągnij. Oto efekt.





4 Jako tekstury mogą nam posłużyć zdjęcia ze Street View. Najpierw zaznaczamy powierzchnię, na której chcemy umieścić teksturę – w tym celu wystarczy wcisnąć klawisz S i kliknąć na wybraną ścianę. Następnie klikamy na.

5 W oknie Street View, które się otwiera, podajemy adres, który nas interesuje, i klikamy na Search. Kiedy zobaczymy wybraną przez nas lokalizację, możemy odpowiednio ustawić widok, przesuwając go, przybliżając lub oddalając.

6 Klikamy na Select Region, zaznaczamy fragment zdjęcia, którego chcemy użyć, i klikamy na Grab. Zdjęcie pojawia się na modelu budynku. Podobnie postępujemy z pozostałymi ścianami (obracając widok w Street View i wybierając odpowiednie ściany). Możemy również korzystać z biblioteki tekstur dostępnych w programie – wystarczy kliknąć na Window i na Materials. Aby obracać model budynku, korzystamy z narzędzia.

7 Oczywiście SketchUp ma o wiele więcej możliwości – warto z nim poeksperymentować. Kiedy będziemy już zadowoleni z wyglądu naszego modelu, możemy go zapisać na dysku, klikając na File i na Save, a także dodać do Google Earth, klikając na.

aa

JAK STWORZYĆ WŁASNY KANAŁ Z FILMAMI

YouTube.com

+ Do założenia kanału na YouTube wystarczy mieć konto Google
+ Przydatne narzędzia, jak edytor filmów czy kreator pokazu slajdów
+ Ogromna popularność i światowy zasięg serwisu

Licencja: **SERWIS WWW**
Język: **polski**
Producent: **Google**
Internet: **www.youtube.com**

System: **XP, Vista, Win 7, 8**
Ograniczenia: **brak**

Rejestracja: **TAK**
Rozmiar: **online**
Cena: **darmowy**

Coraz popularniejszą formą dzielenia się informacjami ze światem są filmy publikowane w internecie. Najpopularniejszym tego typu serwisem jest oczywiście YouTube należący do koncernu Google. Zobaczmy, jak stworzyć w tym serwisie własny kanał z filmami i zaprezentować się na nim innym użytkownikom serwisu.

TWORZYMY KANAŁ

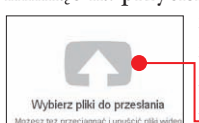
1 Do stworzenia kanału na YouTube potrzebne jest konto Google. Jeżeli je mamy, logujemy się na nie. Jeśli nie mamy konta Google, wchodzimy na stronę **www.google.pl**, klikamy na przycisk Zaloguj, następnie na ZAREJESTRUJ SIĘ i wypełniamy formularz rejestracyjny. Po zakończeniu procedury rejestracji logujemy się na konto.

2 W górnym menu witryny klikamy na YouTube i następnie na Prześlij film. Wyświetli się prosty formularz, w którym po kliknięciu na ● warto dodać zdjęcie lub grafikę, która będzie naszym awatarem w serwisie YouTube ●.

3 Po kliknięciu na edytuj możemy wpisać imię i nazwisko, jeśli chcemy, aby te dane były widoczne dla odwiedzających nasz kanał. Jeżeli nie chcemy, aby tak było, klikamy na link ●, w pole ● wpisujemy dowolną nazwę dla kanału i jeżeli jest dostępna ●, klikamy na Utwórz kanał. Adres internetowy naszego kanału YouTube będzie teraz miał przyjazną formę, na przykład www.youtube.com/PrzepisyPaniAni.

PRZESYŁANIE FILMU

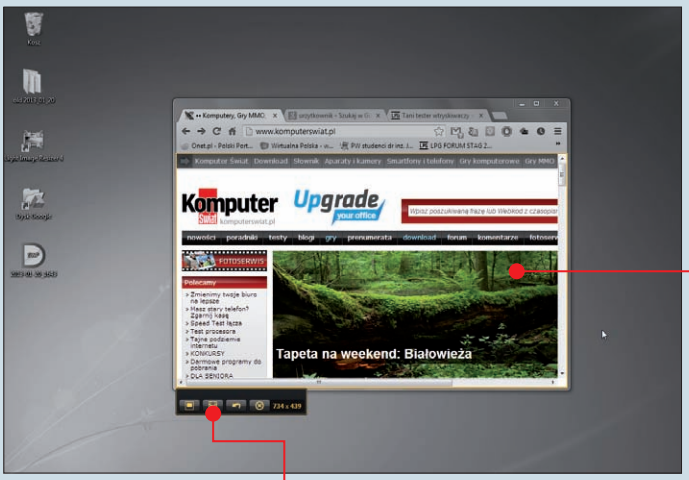
Przesyłanie filmu na nasz kanał jest bardzo łatwe. Wystarczy kliknąć na przycisk Prześlij film i przeciągnąć ikonę filmu na wyświetlony na stronie symbol ●. **pg**



FILM Z ZAPISEM DZIAŁAŃ WYKONYWANYCH NA PULPICIE

Jing Free 2.8

+ Nagrywa pulpit lub wybrane fragmenty ekranu
+ Pozwala automatycznie udostępniać wideo w sieci
+ Łatwa i intuicyjna obsługa



Licencja: **FREEWARE**
Język: **angielski**
Producent: **TechSmith Corporation**
Internet: **www.techsmith.com**

DVD-KOD: 032
System: **XP, Vista, Win 7, 8**
Ograniczenia: **nagrywa do 5 minut**

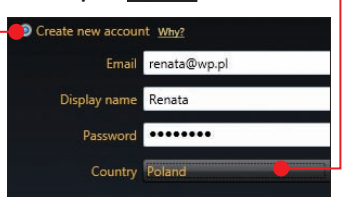
Rejestracja: **TAK**
Rozmiar: **6 MB**
Cena: **darmowy**

Zamiast pisać instrukcję pokazującą wykonanie pewnych operacji w komputerze, lepiej jest nagrać film z pulpitu. Umożliwia to program Jing Free. W darmowej wersji aplikacja pozwala zapisywać 5-minutowe klipy. Zobaczmy, jak zarejestrować program i się nim posługiwać.

INSTALACJA I REJESTRACJA

1 Z płyty Niezbędnika instalujemy aplikację Jing (DVD-KOD: 032). Program zostanie automatycznie uruchomiony. W pierwszym oknie klikamy na Get started.

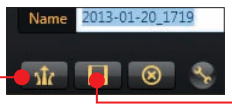
2 Aby korzystać z programu, niezbędne jest utworzenie konta w serwisie Screencast.com. Klikamy na ●, następnie w pola formularza kolejno wpisujemy własny e-mail, unikalną nazwę użytkownika, hasło do konta i z rozwijanej listy wybieramy ●. Klikamy na Create.



NAGRYWAMY PULPIT

1 Na górze ekranu ustawiamy kursor myszy nad ikoną ● i klikamy na ●.

2 Następnie klikamy na obszar, który chcemy nagrywać. Może to być cały pulpit albo tylko otwarte okno wybranej aplikacji ●. Obszar wybrany do nagrania zostanie kolorowy, a pod nim będzie widoczny pasek narzędzi. Aby rozpocząć zapis, klikamy na ●.

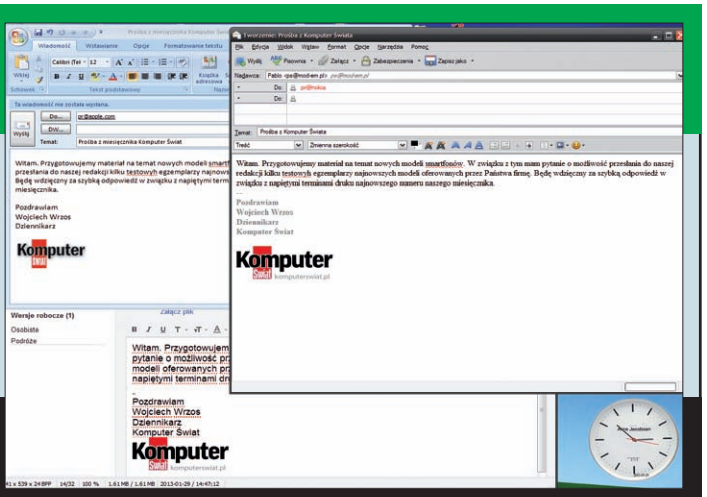


3 Przyciskiem ■ zatrzymujemy zapis wideo. Aby zachować film na dysku komputera, klikamy na ●, wybieramy miejsce zapisu klipu i klikamy na Zapisz.

4 Zamiast zapisywać film lokalnie, możemy opublikować go w sieci. W tym celu klikamy na ●, a w kolejnym oknie na View on Screencast.com. Film zostanie otworzony w przeglądarce. Jego adres będziemy mogli skopiować i udostępnić. **jw**

JAK DODAĆ SYGNATURĘ Z GRAFIKĄ DO E-MAILI

Gmail/Outlook/Thunderbird



+ Przygotowanie podpisu dodawanego automatycznie do e-maili
+ Możliwość dodawania plików graficznych do sygnatur
+ Lepsza identyfikacja naszej korespondencji dzięki dodaniu do podpisu logo lub obrazka
+ Opcja dodawania innej grafiki do każdego adresu e-mail
+ Łatwa modyfikacja konkretnej sygnatury za pomocą kilku kliknięć
+ Brak konieczności ręcznego wpisywania podpisu za każdym razem, gdy wysyłamy e-mail

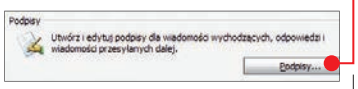
Licencja: **FREEWARE**
Język: **polski**
Producent: **Microsoft, Mozilla, Google**
Internet: **www.microsoft.com, www.mozilla.com, www.gmail.com**
System: **XP, Vista, Win 7, 8**
Ograniczenia: **brak**
Rejestracja: **NIE**
Cena: **darmowy**

Mozolne podpisywanie każdego wysyłanego e-maila może być zajęciem bardzo męczącym szczególnie wtedy, gdy co dzień wysyłamy sporo elektronicznej korespondencji. Aby ułatwić sobie pracę, lepiej zaprojektować zawczasu gotową sygnaturę, która będzie widoczna pod każdym naszym e-mailem. Do takiego podpisu możemy też dołączyć dowolny obraz, na przykład logo naszej firmy. W zależności od używanego przez nas programu pocztowego tworzenie takiego stałego podpisu przebiega nieco inaczej.

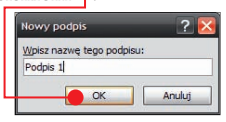
OUTLOOK 2007

1 W głównym oknie programu klikamy na Narzędzia i z rozwiniętej listy wybieramy Opcje...

2 W nowym oknie klikamy na zakładkę Format poczty. W następnej kolejności wybieramy opcję



3 Pojawi się kolejne okno, w którym klikamy na przycisk Nowy. Wpisujemy nazwę dla nowej sygnatury i potwierdzamy to przyciskiem



4 Narzędzia do tworzenia podpisu zostaną aktywowane. W odpowiednie pole wpisujemy treść naszego podpisu. Następnie, aby wstawić grafikę, klikamy na przycisk

5 Otworzy się nowe okno, w którym zaznaczamy odpowiedni obraz, i klikamy na Wstaw.

6 Teraz nasza gotowa sygnatura będzie wyglądała tak. Aby

pojawiała się ona we wszystkich wysyłanych przez nas wiadomościach, w polu Nowe wiadomości: wybieramy opcję Podpis 1. Na koniec klikamy na OK. Teraz wszystkie nasze wiadomości będą opatrzone utworzoną przez nas sygnaturą.

MOZILLA THUNDERBIRD

1 W programie Mozilla Thunderbird (DVD-KOD: 065) najlepiej będzie utworzyć specjalny plik z sygnaturką w formacie HTML. W głównym oknie klikamy na Napisz.

2 Pojawi się okno tworzenia wiadomości. W oknie treści wpisujemy treść sygnatury, używając formatu HTML.

```
Pozdrawiam<br>
Wojciech Wrzos<br>
Dziennikarz<br>
Komputer Świat<br><br>
```

3 Teraz klikamy na przycisk i wybieramy Obrazek. Pojawi się okno, w którym zaznaczamy konkretny plik graficzny, i klikamy na Otwórz. Wpisujemy nazwę obrazka Tekst alternatywny: KS logo i klikamy na OK. Grafika zostanie dodana do sygnatury.

4 Zapisujemy sygnaturę. W oknie wiadomości klikamy kolejno na Plik, Zapisz jako i Plik... Następnie wskazujemy miejsce zapisu sygnatury, wybieramy opcję Zapisz jako typ: Pliki HTML i klikamy na Zapisz. Zamykamy okno wiadomości bez jej zapisywania.

5 Powracamy do głównego okna Thunderbirda. Wybieramy przycisk Narzędzia oraz Konfiguracja kont. Klikamy na nasze konto, zaznaczamy opcję Używaj treści z pliku i klikamy na Wybierz.

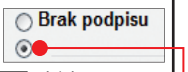
6 W nowym oknie zaznaczamy utworzony wcześniej plik HTML sygnatura.html i klikamy na Otwórz. Na koniec wybieramy przycisk OK. Sygnatura została utworzona. Teraz po otwarciu każdej tworzonej przez nas wiadomości w dolnej części okna zobaczymy nasz gotowy podpis z graficznym logo.

POCZTA GMAIL

1 Do sporządzenia graficznej sygnatury w usłudze pocztowej Gmail możemy skorzystać tylko z grafik umieszczonych w internecie (na przykład na dysku Google, do którego dostęp ma każdy właściciel konta w Gmail). Najpierw więc umieszczamy obrazek na dysku Google.

2 Logujemy się na nasze konto w usłudze Gmail. W głównym oknie klikamy na , następnie na Ustawienia i wybieramy zakładkę Ogólne.

3 W otwartym oknie odnajdujemy sekcję Podpis: i kliknięciem zaznaczamy pole. Teraz w pole tekstowe wpisujemy treść sygnatury i klikamy na przycisk



4 Pojawi się okno, w którym musimy podać internetowy adres, pod którym znajduje się grafika przeznaczona do sygnatury. Na naszym dysku Google odnajdujemy właściwy plik graficzny i otwieramy go w nowym oknie przeglądarki. Z pola adresu kopiujemy ścieżkę do pliku i zamykamy okno.

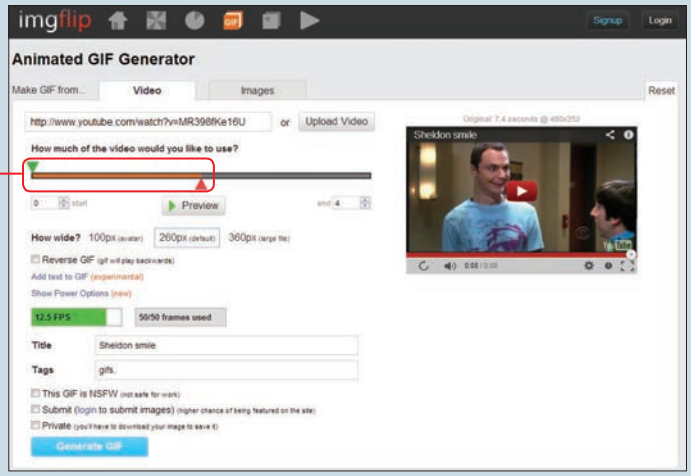
5 Powracamy do ustawień Gmaila i wklejamy skopiowany adres obrazka w puste pole Adres URL zdjęcia https://docs.google.com. Klikamy na OK. Nasza sygnatura została utworzona. Aby była wysyłana wraz z naszymi e-mailami, klikamy na Zapisz zmiany.

am

ANIMOWANY GIF Z FILMU NA YOUTUBE

Imgflip.com

+ Tworzy animowane GIF-y z klipów na YouTube
+ Duże możliwości ustawień parametrów tworzonego GIF-a
+ Nie wymaga rejestracji



Licencja: **SERWIS WWW**
Język: **angielski**
Producent: **Imgflip**
Internet: **imgflip.com**
System: **XP, Vista, Win 7, 8**
Ograniczenia: **brak**
Rejestracja: **NIE**
Rozmiar: **online**
Cena: **darmowy**

GIF jest jednym z najstarszych formatów graficznych używanych w internecie. Przez blisko 25 lat od momentu swojego powstania pełnił różne role. Dziś przeżywa w sieci drugą młodość, która na fali popularności serwisów YouTube i tumblr pcha go w rejony sztuki. Okazuje się, że GIF przez swoją łatwość publikacji sprawdza się doskonale jako nośnik do wyrażania emocji za pomocą krótkich scenek z filmów, które robią furorę w serwisach społecznościowych, na forach i w komentarzach na stronach WWW. Zobaczmy zatem, jak szybko stworzyć własny animowany GIF z dowolnego klipu na YouTube, bez potrzeby korzystania ze specjalistycznego oprogramowania.

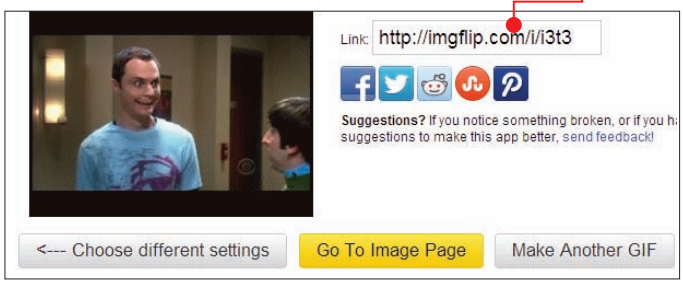
TWORZYMY GIF Z FILMU

1 W przeglądarce internetowej otwieramy stronę imgflip.com.

2 Klikamy na przycisk, w polu Paste any video URL wklejamy link do filmu na YouTube, z którego chcemy zrobić animację, i za pomocą suwaków określamy początek i koniec materiału, który ma się stać GIF-em. Podgląd tworzonej animacji włączamy przyciskiem Preview.

3 W pole Title wpisujemy tytuł GIF-a. W sekcji Show Power Options mamy zaawansowane opcje, takie jak rozdzielczość czy spowolnienie animacji GIF. Tworzenie obrazka rozpoczynamy, klikając na Generate GIF.

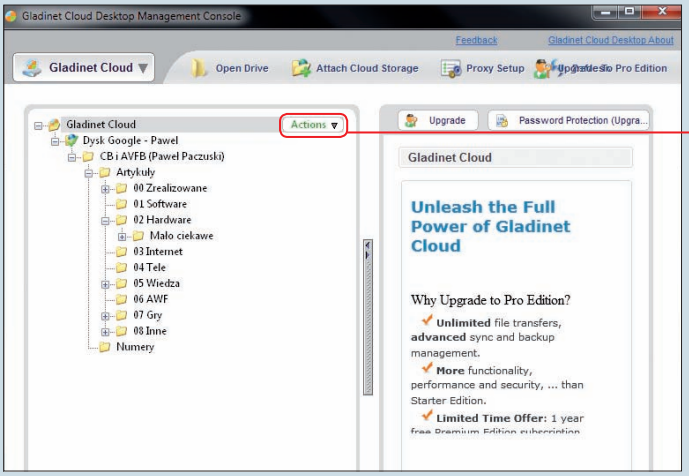
4 Po chwili zobaczymy nasz GIF z gotowym linkiem. **mm**



CENTRUM ZARZĄDZANIA DYSKAMI INTERNETOWYMI

Gladinet Cloud Desktop 4.0

+ Ułatwia zarządzanie danymi zgromadzonymi na wielu dyskach internetowych
+ Obsługuje kilkanaście popularnych usług w chmurze



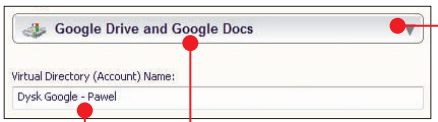
Licencja: **FREEWARE**
Język: **angielski**
Producent: **Gladinet**
Internet: **www.gladinet.com**
DVD-KOD: 024
System: **XP, Vista, Win 7**
Ograniczenia: **tylko do użytku domowego**
Rejestracja: **NIE**
Rozmiar: **17,5 MB**
Cena: **darmowy**

Dyski internetowe to dobre miejsce do przechowywania plików. Jeżeli korzystamy z kilku takich usług, warto ułatwić sobie zarządzanie danymi zgromadzonymi w chmurze. Pomoże nam w tym Gladinet Cloud Desktop, który pozwala zgromadzić dane z kilkunastu dysków różnych firm, w tym popularnego Dysku Google i Microsoft Skydrive.

DODAJEMY DYSKI

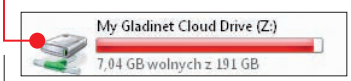
1 Uruchamiamy instalator Gladinet Cloud Desktop z płyty Niezbędnika (**DVD-KOD: 024**) lub z aplikacji KŚ+. Po potwierdzeniu standardowych kroków instalacji zaznaczamy opcję I want to use the free Starter Edition, aby używać darmowej wersji aplikacji, i klikamy na Zakończ. Program uruchomi się automatycznie, a wraz z nim samouczek, który możemy przejrzeć, klikając na Next, lub pominąć – przycisk Skip Tour.

2 W oknie, które się wyświetli, klikamy na Yes, aby rozpocząć dodawanie naszych dysków internetowych do programu.



3 Z listy wybieramy nazwę używanego przez nas dysku internetowego (na przykład Dysk Google), który chcemy dodać do programu. W pole wpisujemy dowolną nazwę, pod którą dodany dysk będzie widoczny w oknie programu.

4 W kolejnym oknie podajemy login i hasło do dysku i klikamy na Dalej >. Dane z dodanego dysku internetowego będą teraz dostępne w folderze o nazwie wybranej przez nas w poprzednim punkcie, który jest zapisany na wirtualnym dysku widocznym od tej pory w oknie Komputer.

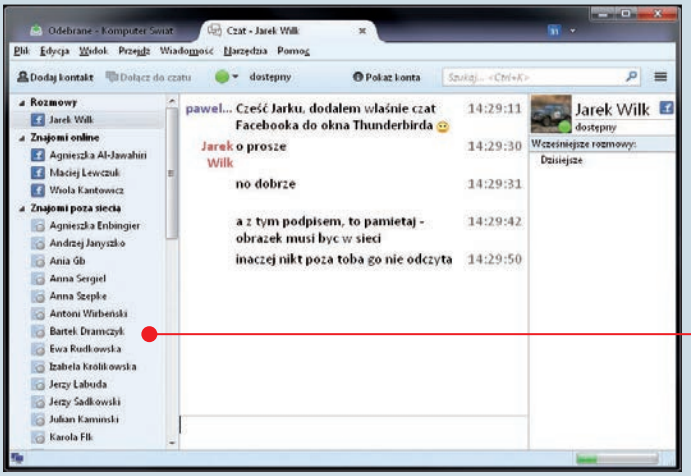


5 Aby dodać kolejne dyski do programu, klikamy prawym przyciskiem na ikonę w zasobniku, wybieramy Management Console, potem Attach Cloud Storage, klikamy na i postępujemy tak jak w punktach **3** i **4**. **pg**

DODAJEMY FUNKCJĘ CZATU

Thunderbird 17

+ Obsługa czatu Facebooka, Google Talk, IRC, Twitter i protokołu komunikacyjnego XMPP
+ Powiadamianie o statusie dostępności na czacie



Licencja: **FREEWARE**
Język: **polski**
Producent: **Mozilla**
Internet: **www.mozilla.org**

DVD-KOD: 065
System: **XP, Vista, Win 7, 8**
Ograniczenia: **brak**

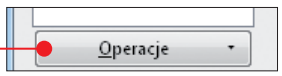
Rejestracja: **NIE**
Rozmiar: **19,5 MB**
Cena: **darmowy**

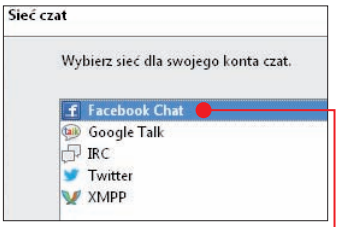
Thunderbird to darmowy program pocztowy wyposażony w bardzo wiele przydatnych funkcji. Jedną z takich funkcji jest obsługa czatów wykorzystujących protokół komunikacyjny XMPP, który jest wykorzystywany między innymi przez czat Facebooka i komunikator Google Talk. Zobaczmy więc, jak dodać czat Facebooka do Thunderbirda. Inne czaty dodajemy w analogiczny sposób.

DODAJEMY CZAT FACEBOOKA

1 Po zainstalowaniu Thunderbirda z płyty Niezbędnika (DVD-KOD: 065) lub za pomocą aplikacji KŚ+, uruchamiamy program.

2 Aby dodać nowe konto czatu, w głównym oknie programu z menu Narzędzia wybieramy polecenie Konfiguracja kont... W dolnej części otwartego okna klikamy na przycisk i z wyświetlonego menu wybieramy polecenie Dodaj konto czatu...





3 Aby dodać czat Facebooka, klikamy na opcję . Następnie klikamy na przycisk Dalej > i wpisujemy naszą nazwę użytkownika na Facebooku. Nazwę tę znajdziemy w oknie konfiguracji naszego profilu na Facebooku (wyświetlamy je, klikając kolejno na i na Ustawienia konta), na przykład .

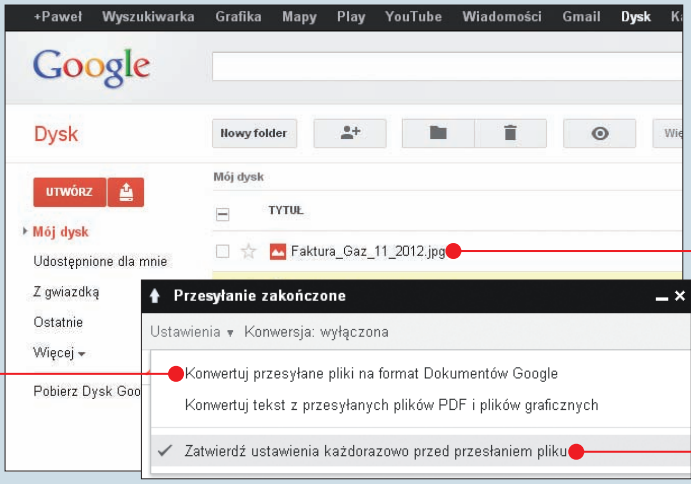
4 Klikamy na Dalej >, podajemy hasło do Facebooka, dwa razy klikamy na przycisk Dalej >, na Zakończ i na OK.

5 Od tej pory, aby otworzyć okno czatu Facebooka z wybraną osobą, na pasku narzędzi Thunderbirda klikamy na przycisk Czat i w oknie podwójnie klikamy na kontakt znajomego. **pg**

TWORZENIE BAZY SKANOWANYCH DOKUMENTÓW

Dysk Google

+ Dostęp do dokumentów z dowolnego komputera i urządzenia przenośnego połączonego z internetem
+ Wbudowany moduł rozpoznawania tekstu



Licencja: **SERWIS WWW**
Język: **polski**
Producent: **Google**
Internet: **docs.google.com**

System: **XP, Vista, Win 7, 8**
Ograniczenia: **brak**

Rejestracja: **TAK**
Rozmiar: **online**
Cena: **darmowy**

Większość z nas gromadzi stosy dokumentów – rachunków, faktur i pism urzędowych. Segregowanie ich, opisywanie i wreszcie odnajdywanie dokumentów, kiedy są potrzebne, jest dość czasochłonne. Istnieje rozwiązanie tego problemu – zeskanowanie dokumentów, rozpoznanie wydrukowanego na papierze tekstu i zapisanie w postaci dokumentów, których treść można łatwo i szybko wyszukać. Niestety, nie istnieje żaden dobry darmowy program do rozpoznawania tekstu, a za znakomitego FineReadera (DVD-KOD: 065) trzeba sporo zapłacić. Możemy jednak wykorzystać darmową usługę Dysk Google, która wyposażona jest w funkcję rozpoznawania tekstu, i tam przechowywać nasze papierowe archiwum w cyfrowej wersji.

1 Podczas skanowania papierowych dokumentów zapisujemy je w formacie JPG i nadajemy im nazwy opisujące ich treść.

2 Kiedy mamy zeskanowane dokumenty, logujemy się na nasze konto Google (jeśli go nie mamy, wchodzimy na stronę **www.google.pl** i po kliknięciu na przyciski Zaloguj oraz ZAREJESTRUJ zakładamy je). Następnie klikamy na przycisk Dysk.

3 Aby wgrać na Dysk Google plik graficzny ze skanem dokumentu, klikamy na przycisk i wybieramy polecenie Pliki... W wyświetlonym oknie zaznaczamy opcję , aby wszystkie wgrywane przez nas pliki były przetwarzane na edytowalną postać, lub zaznaczamy , aby przy każdym przesyłaniu pliku graficznego wyświetlało się okno pozwalające zdecydować o rozpoznawaniu tekstu.

4 W wyniku działania mechanizmu rozpoznawania tekstu na Dysku Google zostanie zapisany nowy plik , wewnątrz którego znajdziemy obraz zeskanowanego dokumentu oraz jego rozpoznaną treść w postaci edytowalnej.

5 Aby odnaleźć dokument w naszej bazie zawierający jakiś wyraz, wpisujemy go po prostu w pole wyszukiwania w oknie dysku. **pg**

ROCZNA PRENUMERATA
KOMPUTER ŚWIAT
OFERTA SPECJALNA

TYLKO 159 ZŁOTYCH

TYLKO 199 ZŁOTYCH

12 WYDAŃ KOMPUTER ŚWIAT + KASPERSKY ONE

- uniwersalna ochrona dla wielu urządzeń: smartfon, mac, tablet, PC, laptop
- licencja na 3 urządzenia
- łatwa instalacja na każdym sprzęcie

TYLKO 159 ZŁOTYCH

12 WYDAŃ KOMPUTER ŚWIAT + SŁUCHAWKI DENON

AH-D310R to słuchawki wyposażone w pilot wraz z mikrofonem dzięki któremu możesz sterować odtwarzaniem muzyki, a także odbierać i kończyć połączenia w Twoim iPhonie. Model został wyposażony m.in. w optymalizator akustyczny zapewniający zupełnie nowe wrażenia dźwiękowe.

TYLKO 199 ZŁOTYCH

JAK ZAMÓWIĆ PRENUMERATĘ ZE SŁUCHAWKAMI? WYŚLIJ **SMS** POD NUMER **518 181818** O TREŚCI **KS SLUCHAWKI** – ODDZWONIMY. Koszt SMS-a według stawek operatora. Oferta ważna na terenie Polski. Liczba zestawów ograniczona. **JAK ZAMÓWIĆ PRENUMERATĘ Z PROGRAMEM?**
TELEFON: ZADZWOŃ POD **22 7613214** **E-MAIL:** NAPISZ NA ADRES **prenumerata.axel@infor.pl**
INTERNET: KUP NA **WWW.KIOSK.LITERIA.PL**. Oferta ważna na terenie Polski.

Fot.: Rahultiwari3190/123rf.com

W ROZDZIALE

38 Crayon Physics
39 Cubeecraft.com
39 Rocket Modeler III
40 Phun 5
41 Tworzenie gier na PC i smartfon

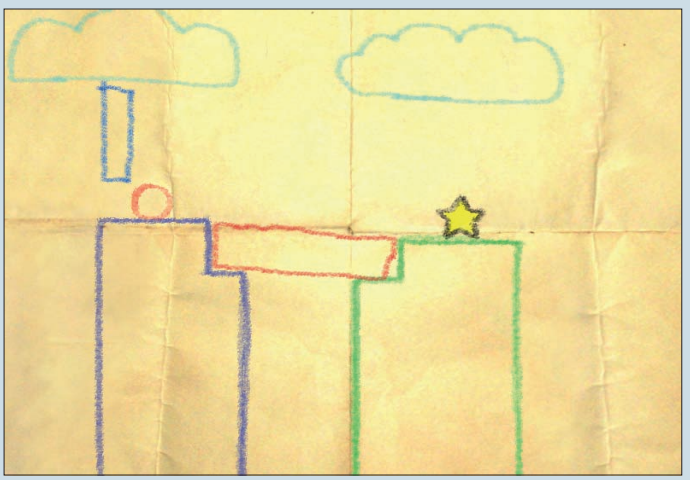
ROZRYWKOWE

Wielu osobom rozrywka przy komputerze kojarzy się jedynie z mało wartościowymi grami. To poważny błąd, bo przy pececie można wypocząć, ćwicząc przy okazji szare komórki oraz tworząc ciekawe projekty

CIEKAWA GRA EDUKACYJNA

Crayon Physics

+ Wciągające problemy do rozwiązania
+ Udana symulacja zjawisk fizycznych
+ Jasne reguły i łatwa obsługa gry



Licencja: **FREEWARE**
Język: **angielski**
Producent: **Kloonigames**
Internet: **www.crayonphysics.com**

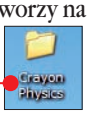
DVD-KOD: 015
System: **XP, Vista, Win 7, 8**
Ograniczenia: **brak**

Rejestracja: **NIE**
Rozmiar: **8 MB**
Cena: **darmowy**

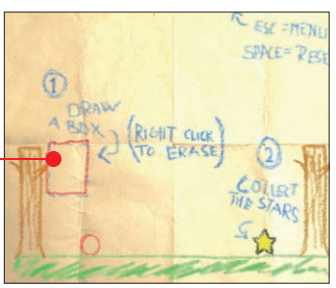
Nie od dzisiaj wiadomo, że najlepsza metoda nauki to zabawa. Kolejnym dowodem na to jest gra Crayon Physics (**DVD-KOD: 015**). W programie naszym zadaniem jest rysowanie figur geometrycznych dobranych w taki sposób, by zgodnie z prawami fizyki doprowadzić wirtualną kulkę do celu. Przeciwnikiem gracza jest tutaj przede wszystkim grawitacja i inne zjawiska fizyczne. Oprawa graficzna programu, choć oszczędna, może się podobać.

ZABAWA W FIZYKĘ

1 Po kliknięciu myszą na przycisk INSTALUJ na płycie Niezbędnika program utworzy na pulpicie oddzielny folder z grą. Po otwarciu go uruchamiamy program, wybierając ikonę crayon.exe.



2 Po uruchomieniu gry zobaczymy poziom – treningowy. Naszym zadaniem jest narysowanie prostokąta w wyznaczonym miejscu, przytrzymując wciśnięty lewy przycisk myszy. Po narysowaniu figury popchnie ona czerwone kółko, które potoczy się i uderzy w gwiazdkę.

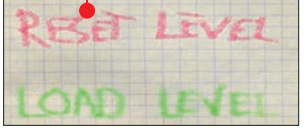


3 Na kolejnych poziomach naszym celem będzie zawsze doprowadzenie do zderzenia kółka z gwiazdką. Kółkiem będziemy poruszać, rysując dowolne przedmioty, które zawsze zachowują się zgodnie z prawami fizyki. Po kliknięciu na figurę prawym przyciskiem myszy usuwamy ją z planszy.

OPCJE W GRZE

1 Okno opcji w grze otwieramy za pomocą klawisza esc.

2 Do dyspozycji mamy między innymi rozpoczęcie poziomu od nowa lub wybór konkretnego poziomu.



am

TWORZENIE PAPIEROWYCH MODELI POSTACI

Cubeecraft.com

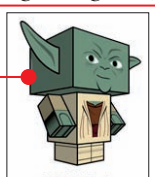
+ Serwis udostępnia liczne darmowe szablony
+ Tworzenie postaci nie wymaga użycia kleju ani taśmy
+ Możemy zrobić kolekcję papierowych bohaterów filmów i gier

Licencja: **SERWIS WWW** | System: **XP, Vista, Win 7, 8** | Rejestracja: **NIE**
Język: **angielski** | Ograniczenia: **brak** | Rozmiar: **online**
Producent: **Christopher Beaumont** | Cena: **darmowy**
Internet: **www.cubeecraft.com**

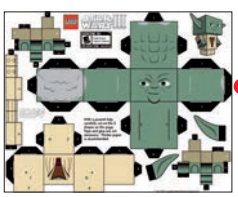
Składanie papierowych modeli bawi i dzieci, i dorosłych. Japończycy wymyślili nawet sztukę origami, która polega na tworzeniu z papieru wymyślnych kształtów bez użycia nożyczek i kleju. Możemy też tworzyć tekturowe zabawki z odpowiednio przygotowanych szablonów. Darmowe szablony przedstawiające postaci z gier, filmów czy kreskówek znajdziemy w serwisie **cubeecraft.com**. Wystarczy kolorowa drukarka, papier w formacie A4 (najlepiej grubszy od standardowego) oraz nożyczki lub nożyk do papieru, aby cieszyć się kolekcją papierowych bohaterów.

ROBIMY POSTAĆ Z PAPIERU

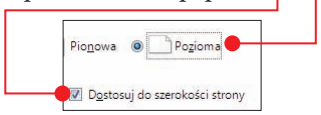
1 Uruchamiamy przeglądarkę internetową i przechodzimy na witrynę **www.cubeecraft.com**. Następnie klikamy na jedną z dostępnych kategorii figurek, na przykład . Klikamy na wybraną postać i przechodzimy do strony z informacjami na temat szablonu.



2 Klikamy na DOWNLOAD, aby wyświetlić szablon. Obrazek możemy pobrać na dysk komputera (w tym celu klikamy na niego prawym przyciskiem myszy i wybieramy opcję Zapisz obrazek...) albo wydrukować bezpośrednio z przeglądarki internetowej.



3 W ustawieniach drukowania należy wybrać orientację poziomą i zaznaczyć opcję dopasowania do papieru.

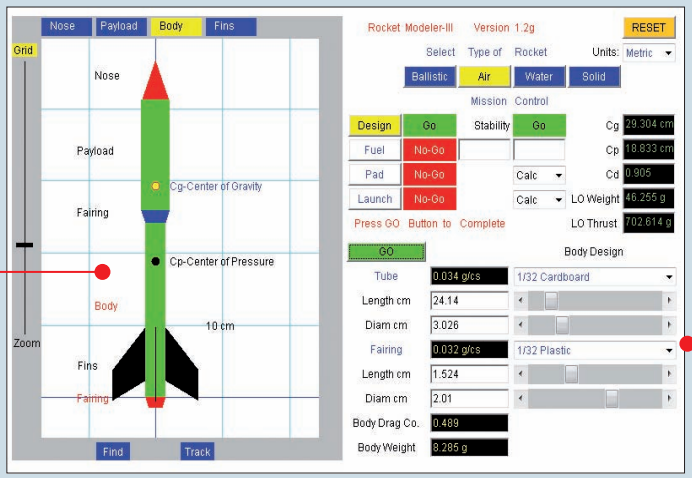


4 Wydrukowany szablon wycinamy wzdłuż zewnętrznych krawędzi. Trzeba również zrobić nacięcia w oznaczonych miejscach. Każdą z części wycinanki należy następnie odpowiednio pozaginać, a zakładki dopasować do nacięć oznaczonych takimi samymi literami. **aż**

PROJEKTOWANIE RAKIET I ICH TESTOWANIE

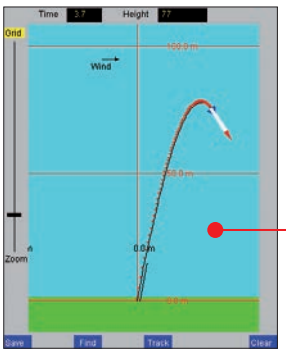
Rocket Modeler III

+ Pomaga poznać prawa fizyki rządzące lotem rakiet
+ Zbudowaną rakietę można przetestować w wirtualnym symulatorze
+ Duża liczba opcji gwarantuje wierne odwzorowanie konstrukcji



Licencja: **SERWIS WWW** | System: **XP, Vista, Win 7, 8** | Rejestracja: **NIE**
Język: **angielski** | Ograniczenia: **konieczna Java** | Rozmiar: **online**
Producent: **NASA** | Cena: **darmowy**
Internet: **www.grc.nasa.gov/WWW/k-12/rocket/rktsim.html**

Zanim zdecydujemy się zbudować prawdziwą rakietę, przyda się sucha zaprawa w Rocket Modeler. Mnogość opcji sugeruje, że sukces w domowym programie rakietowym wymaga niemałego doświadczenia.
Praca z Rocket Modeler dzieli się na dwa etapy. Najpierw projektujemy wszystkie części rakiety, potem określamy parametry lotu, by na koniec odpalić rakietę. Na diagramie zobaczymy trajektorię lotu. W każdej chwili możemy skorygować ustawienia i ponownie przeprowadzić próbę startu.



KONSTRUUJEMY I ODPALAMY RAKIETĘ

1 Uruchamiamy aplikację Rocket Modeler, otwierając stronę. Z listy Units: wybieramy Metric, aby jednostki były podawane w systemie metrycznym.

2 Klikamy na Body w panelu z projektem rakiety. W panelu ustawień suwakami określamy rozmiar głównego modułu Tube i wylotu silnika Fairing. Kropki i na projekcie pokazują lokalizację środka ciężkości i parcia.

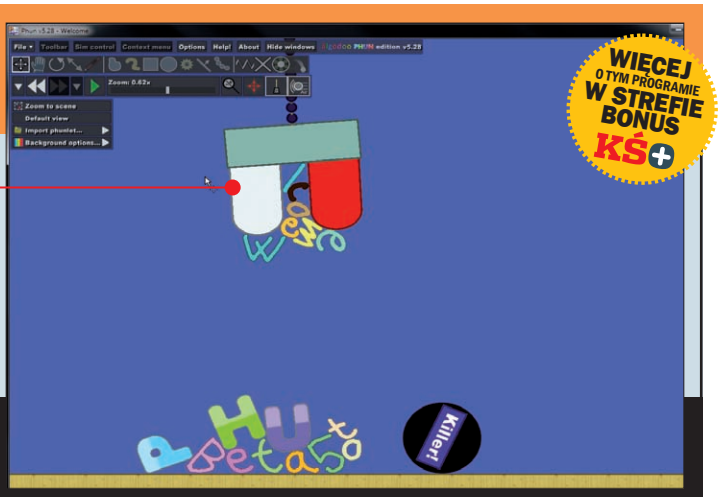
3 Klikamy kolejno na Nose, Fins i Payload, by określić rozmiary głowicy rakiety, lotek i ciężar ewentualnego ładunku. Zmiany w panelu ustawień są wizualizowane w panelu z projektem po lewej stronie.

4 Projekt zatwierdzamy, klikając na Design i na GO. Teraz określamy ilość paliwa i kierunek startu, wybierając kolejno Fuel i Pad oraz odpowiednie parametry w panelu ustawień. Każdy etap zatwierdzamy, klikając na GO. Ikona No-Go zmieni się na Go.

5 Gdy rakieta jest gotowa i wszystkie kontrolki są zielone (Go), klikamy na Launch i Fire. Po chwili rakieta wystartuje. **kż**

ZABAWA W SYMULOWANIE ZJAWISK FIZYCZNYCH

Phun 5



+ Możliwość rysowania dowolnych kształtów w oknie symulacji
+ Zmiana parametrów użytych materiałów – gęstości, ciężaru, właściwości magnetycznych
+ Symulacja wpływu grawitacji i oporu powietrza na obiekty
+ Możliwość wykorzystywania kół zębatych oraz silników z regulowanymi obrotami i momentem obrotowym
+ Wiele przykładowych symulacji w bazie programu

Licencja: **FREEWARE**
Język: **angielski**
Producent: **Algoryx Simulation AB.**
Internet: **www.algodoo.com**

DVD-KOD: **047**
System: **XP, Vista, Win 7, 8**
Ograniczenia: **brak**

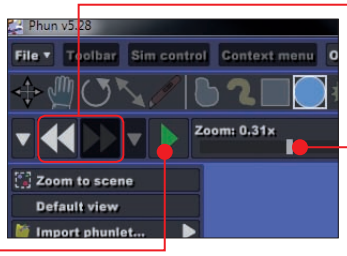
Rejestracja: **NIE**
Rozmiar: **5,4 MB**
Cena: **darmowy**

Każdy, kto choć trochę interesuje się fizyką i techniką, powinien wypróbować program Phun. Aplikacja łączy w sobie właściwości rozrywkowe i edukacyjne, ponieważ służy do budowania najróżniejszych obiektów, maszyn i symulacji ich zachowania pod wpływem różnych, wybranych przez nas czynników. Symulacje wykonywane w aplikacji są dość realistyczne, ponieważ wykorzystywanym obiektom i materiałom możemy nadawać fizyczne cechy, jak rodzaj budulca czy współczynnik tarcia. Zobaczmy, jak obsługiwać Phun i jakie są jego możliwości.

Uwaga! Do obsługi programu wymagana jest podstawowa znajomość języka angielskiego.

NARZĘDZIA PROGRAMU

1 Po zainstalowaniu Phun z płyty Niezbędnika (DVD-KOD: 047) lub za pomocą aplikacji KŚ+ program uruchomi się automatycznie.



2 Na początek, kręcąc kółkiem myszy lub przesuwając w lewo suwak, oddalamy widok sceny, aby zobaczyć wszystkie umieszczone na niej obiekty. Następnie klikamy na przycisk na pasku narzędzi programu, aby uruchomić domyślnie wczytaną symulację. Co się stanie? Czarna kula z napisem Killer! zniszczy niemetalowe obiekty, które nieprzyciągnięte przez magnes upadną na podłoże. To tylko niewielka próbka możliwości Phuna przygotowana przez jego autora. Przycisk będzie nam służył do uruchomienia każdej zaprojektowanej przez nas symulacji, natomiast za pomocą przycisku będziemy ją zatrzymywać. Przyciski służą do przewijania symulacji do przodu i do tyłu.

3 Przyciski służą do wstawiania poszczególnych rodzajów obiektów na obszar sceny. Za pomocą tych narzędzi możemy rysować dowolne kształty i wstawiać takie elementy, jak koła zębate, łańcuchy, sprężyny czy koła napędowe. Ważny jest również przycisk, który umożliwia chwytanie przedmiotów podczas trwania symulacji i na przykład rzucanie nimi. Przyciskiem możemy włączać i wyłączać grawitację, natomiast przycisk pozwala sterować występowaniem oporu powietrza.

4 Wstawione obiekty możemy dowolnie przesuwać po obszarze symulacji. W tym celu klikamy na przycisk, kliknięciem wskazujemy wybrany obiekt i przytrzymując przycisk myszy, przesuwamy w dowolne miejsce.

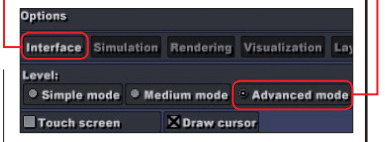
5 Błędnie wstawione obiekty możemy usuwać w bardzo łatwy sposób – wystarczy kliknąć na przycisk na pasku narzędzi, kliknąć na niepożądany element i wcisnąć delete.

6 Niepotrzebnie wykonane przez nas operacje możemy łatwo anulować, klikając na przycisk na pasku narzędzi Phuna lub wcisnąć jednocześnie klawisze ctrl Z.

WŁAŚCIWOŚCI OBIEKTÓW

1 Cechy wstawionego obiektu, które możemy modyfikować, wyświetlają się w menu widocznym po kliknięciu na dany element w oknie symulacji.

2 Przy domyślnych ustawieniach Phuna możemy zmieniać tylko podstawowe parametry wskazanych obiektów. Listę tę możemy jednak bardzo łatwo rozszerzyć. Aby to zrobić, w głównym menu programu klikamy na Options, w wyświetlonym oknie przechodzimy na zakładkę i zaznaczamy pole przy opcji.

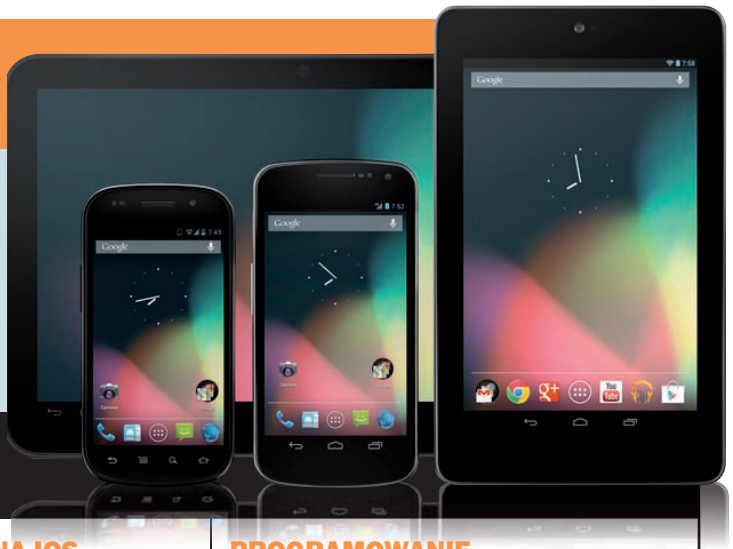


NAUKA NA PRZYKŁADACH

Po przeczytaniu tego poradnika obsługa Phuna nie powinna nam sprawiać problemu. Jednak, aby poznać tajniki tworzenia różnego rodzaju symulacji, skorzystajmy z dostępnych w programie przykładów. Symulacje przygotowane przez autora Phuna wyświetlimy, klikając na menu File, następnie na Load scene... Wybraną przez nas symulację wczytujemy, po prostu na nią klikając. **pg**

TWORZENIE GIER NA SMARTFONY

Programowanie na smartfony



+ Środowiska programistyczne do tworzenia aplikacji na trzy wiodące platformy mobilne: Android, iOS, Windows Phone
+ Przykładowe kody, szablony aplikacji, samouczki, dokumentacja, filmy instruktażowe
+ Graficzne edytory do projektowania interfejsu użytkownika
+ Emulatory urządzeń mobilnych do testowania pisanych aplikacji bez potrzeby ich wgrywania do pamięci smartfona

Licencja: **FREEWARE** System: **Windows, OSX, Linux** Rejestracja: **TAK**
Język: **angielski** Rozmiar: **online**
Producent: **Apple, Google, Microsoft** Cena: **darmowy**
Internet: **developer.apple.com, developer.android.com, dev.windowsphone.com**

PROGRAMOWANIE NA ANDROIDA

Do tworzenia aplikacji na Androida będzie nam potrzebny komputer z Windows XP lub nowszym (może być też Linux lub Mac), Eclipse (możliwe jest też użycie innego środowiska IDE pozwalającego na pisanie programów w Java), Java JDK i urządzenie mobilne z Androidem. Znajomość podstaw języka angielskiego będzie niezbędna, przyda się też pewne doświadczenie z obiektowymi językami programowania. Zestaw narzędzi programistycznych (SDK)

dla Androida pobierzemy za darmo ze strony developer.android.com. Gotowe aplikacje umieszczamy w sklepie Google Play – będzie nam do tego potrzebne konto Developera Androida (kosztuje około 80 złotych, trzeba mieć kartę płatniczą obsługującą płatności w internecie).

PRZYDATNE ADRESY

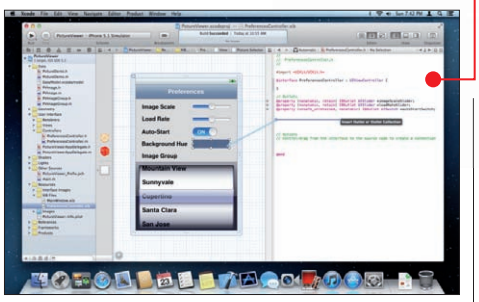
developer.android.com – to zbiór narzędzi dla developerów Androida. Znajdziemy tu najnowszą wersję Android SDK, przykłady aplikacji, samouczki, dokumentację API czy też filmy z wykładów instruktażowych.

stackoverflow.com/questions/tagged/android – pytania i rozwiązania problemów napotykanych przez programistów Androida.

www.androidsnippets.com – strona zawiera fragmenty kodu realizujące określone funkcje.

PROGRAMOWANIE NA IOS

Dla programistów tworzących aplikacje na iPhone'a i iPada Apple oferuje zintegrowane środowisko programistyczne o nazwie Xcode.



Ze względu na uwarunkowania historyczne i programistyczne będzie nam do niego potrzebny komputer firmy Apple oparty na architekturze Intela z systemem operacyjnym OS X. Xcode oferuje funkcjonalność podobną do popularnych środowisk programistycznych – do dyspozycji dostajemy narzędzia do analizy kodu, symulator iOS, SDK, szablony aplikacji oraz takie funkcje, jak automatyczne uzupełnianie i kolorowanie składni, pomoc kontekstową, dzielenie kodu na sekcje czy debugowanie. Xcode można pobrać za darmo z Mac App Store. Więcej informacji znajdziemy na stronie developer.apple.com/xcode/. Do umieszczenia aplikacji w App Store potrzebne jest konto Developera Apple (kosztuje około 310 złotych rocznie).

PRZYDATNE ADRESY

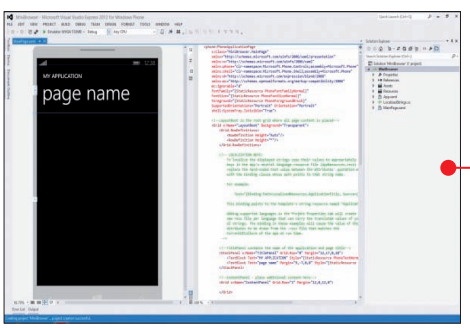
developer.apple.com – to centralna składnica wiedzy i narzędzi dla programistów tworzących na platformy iPhone, iPad i Mac.

stackoverflow.com/questions/tagged/ios – to portal o charakterze samopomocy. Znajdziemy tu rozwiązania problemów i odpowiedzi na wiele pytań programistów związanych z iOS.

www.iphoneexamples.com – to źródło gotowych kawałków kodu. Po prostu skopiuj i wklej do swojego projektu.

PROGRAMOWANIE NA WINDOWS PHONE

Windows Phone to najmłodszy system operacyjny dla urządzeń mobilnych. Do tworzenia aplikacji na tę platformę będzie nam potrzebne Microsoft Visual Studio, czyli najlepiej dopracowane na rynku środowisko programistyczne, uzupełnione o kilka rozszerzeń do programowania telefonów, które znajdziemy w pakiecie Windows Phone Developer Tools (w Visual Studio można tworzyć zarówno aplikacje mobilne, jak i desktopowe). Co ważne, do tworzenia mobilnych aplikacji nie trzeba korzystać z płatnej wersji Professional, ponieważ umożliwia je też darmowe Visual Studio Express dla Windows Phone. Jeśli chcemy tworzyć oprogramowanie w Visual Basic, będzie nam potrzebna wersja Professional. Do pisania w Visual C# wystarczy podstawowa wersja IDE. **mm**



PRZYDATNE ADRESY

dev.windowsphone.com – tu znajdziemy całe niezbędne oprogramowanie, Windows Phone SDK, Windows Phone Emulator, a także wiele przykładowych kodów, artykułów i poradników (niestety tylko w języku angielskim).

channel9.msdn.com – strona Microsoftu z wideokursami online. Oprócz poradników po angielsku znajdziemy tu serię przygotowaną przez polski oddział Microsoftu.

10 ODPOWIEDZI NA TRUDNE PYTANIA DO NIEZBĘDNIKA

1 Nie widzę zawartości płyty, co mam zrobić?

Należy sprawdzić płytę na innym komputerze. Jeśli i na nim problem się powtórzy, prosimy o kontakt z redakcją w celu wymiany nośnika.

2 Po włożeniu do komputera płyta nie uruchamia się. Dlaczego?

Być może nośnik jest uszkodzony. Najpierw należy jednak sprawdzić płytę na innym komputerze. Można też spróbować uruchomić ją ręcznie, klikając na ikonę Komputer oraz Stacja dysków DVD RW. Jeśli wystartuje, to znaczy, że w komputerze wyłączona jest funkcja Autostartu płyt. Należy ją włączyć.

3 Znalazłem na płycie wirusa! Co mam zrobić?

To prawie na pewno fałszywy alarm – często generują go programy antywirusowe. Każda płyta jest sprawdzana w redakcji dwoma różnymi programami antywirusowymi i szansa, że jakiś wirus przedostał się na nośnik, jest znikoma. Jeśli dwa różne programy antywirusowe wykryją tego samego wirusa na płycie, prosimy o kontakt z redakcją.

4 Co zrobić, gdy program wymaga rejestracji przez internet, a ja nie mam internetu?

Większość programów można zarejestrować w kawiarence internetowej lub u znajomego, a otrzymane kody przenieść na pendrive czy przepisać na kartkę i w domu aktywować program. Swoją drogą polecamy podłączenie się do internetu, naprawdę warto!

5 Dlaczego program nie działa na Windows 8?

Redakcja Niezbędnika nie pisze sama programów, ale zamieszcza te udostępniane przez producentów oprogramowania. Jeśli aplikacja nie współpracuje z Windows 8, trzeba poczekać na kolejną wersję programu – gdy tylko się ukaże, zamieścimy ją na płycie.

6 Dlaczego zamieszczacie powtarzające się programy i sterowniki?

Na każdej płycie publikujemy zestaw niezbędnych programów i sterowników w najnowszych wersjach. Dlaczego? Bo gdy użytkownik szuka popularnej aplikacji lub sterownika do karty graficznej lub płyty głównej, nie musi przeglądać dziesiątków płyt – wystarczy włożyć do napędu DVD z najnowszego wydania Niezbędnika. Pliki te nie zajmują jednak nigdy więcej niż dziesięć procent miejsca na płycie DVD.

7 Dlaczego publikujecie tak mało gier?

W numerze zamieszczamy zazwyczaj kilka gier. Więcej nam nie wypada, wszak Niezbędnik nie jest czasopismem o grach. Tym razem na płycie znajdziemy kilka atrakcyjnych darmowych gier i jedną – komercyjną pełną wersję gry.

8 Kiedy dacie pełną wersję Photoshopa, Nero, najnowszy Office i Windows?

Bardzo drogich programów, niestety, nie opublikujemy nigdy. Powód jest prosty – Niezbędnik z takimi aplikacjami musiałby kosztować bardzo dużo.

9 Chciałbym prosić o zamieszczenie na płycie mojego programu. Czy to możliwe?

Prosimy o przesłanie aplikacji do redakcji e-mailem lub podanie adresu strony, z której można ją ściągnąć. Obejrzymy i jeśli program okaże się ciekawy, opublikujemy go.

10 Jak kontaktować się z redakcją Twojego Niezbędnika?

Najszybciej wysyłając e-mail na adres **redakcja@komputerswiat.pl** – na większość e-maili odpowiadamy w ciągu kilku dni. Można też zadzwonić pod numer **22 2320078** lub wysłać list na adres podany w stopce poniżej.

JAK KUPIĆ NUMERY ARCHIWALNE

W sprzedaży są jeszcze poprzednie numery Niezbędnika. Można je zamówić, dzwoniąc pod numer telefonu **22 7613214**, infolinia **801 000869** lub wysyłając e-mail na adres **prenumerata.axel@infor.pl** Czasopisma są także dostępne w sklepiku online na stronie **kiosk.literia.pl**

Niezbędnik 6/2012

Niezbędnik 5/2012

Niezbędnik 4/2012

Niezbędnik 3/2012

Niezbędnik EXTRA 3/2012

Niezbędnik EXTRA 2/2012

Komputer Świat Niezbędnik
www.komputerswiat.pl
od 2000 roku

Adres redakcji:
02-672 Warszawa, ul. Domaniewska 52
Kontakt z Czytelnikami: tel. 22 2320078
(w godzinach 10–17), www.komputerswiat.pl, redakcja@komputerswiat.pl
DYREKTOR WYDAWNICZY: Aleksy Uchański
REDAKTOR NACZELNY: Paweł Paczuski
Z-CA REDAKTORA NACZELNEGO/SEKRETARZ REDAKCJI: Rafał Kamiński
ZESPÓŁ REDAKCYJNY: Agnieszka Al-Jawahiri (aa), Paweł Gajewski (pg), Agnieszka Marchlewska (am), Mariusz Michalski (mm), Tomasz Paczuski (tpa), Jarosław Wilk (jw), Anna Świostek (aś), Alicja Żebruń (aż), Karol Żebruń (kż)
PRZYGOTOWANIE PŁYTY: Mariusz Michalski (CD Manager)
KOREKTA: Jolanta Rososińska
DZIAŁ DTP: Robert Dobrzyński, Mariusz Rybak

ringier axel springer
od 1994 roku

Wydawca:
RINGIER AXEL SPRINGER POLSKA Sp. z o.o.
Członek Izby Wydawców Prasy i Związku Kontroli Dystrybucji Prasy
www.axelspringer.pl, asp@axelspringer.pl
02-672 Warszawa, ul. Domaniewska 52, tel. 22 2320000, 22 2320001

PREZES ZARZĄDU: Edyta Sadowska
PREZES HONOROWY: Wiesław Podkański
DYREKTOR OPERACYJNY: Małgorzata Barankiewicz
DYREKTOR FINANSOWY: Grzegorz Kania
DYREKTOR SPRZEDAŻY: Mariusz Wąsiński
DYREKTOR SPRZEDAŻY PRASY: Małgorzata Cetera-Bulka
DYREKTOR MARKETINGU: Andrzej Stepanów
BIURO REKLAMY MAGAZYNÓW: Mariusz Wąsiński (dyrektor), niezbednik.reklama@axelspringer.pl, sekretariat tel. 22 2320149, faks 22 2325507,
Adres Biura Reklamy:
Axel Springer Polska Sp. z o.o.,
ul. Domaniewska 52, 02-672 Warszawa,
Sprzedaż reklam:
Agnieszka Stańczuk (Sales Manager)
tel. 22 2320132, tel. kom. 508 000368,
Monika Jabłońska (Traffic) tel. 22 2320537, tel. kom. 666 876141,

MENEDŻER DS. WYDAWNICZYCH: Paweł Bulwan
PROMOCJA: Michał Bajerski tel. 22 2320055,
HR I KOMUNIKACJA: Roman Szczepanik
RZECZNIK PRASOWY: Anna Gancarz-Luboń
KSIĘGOWOŚĆ: Janusz Bąk (główny księgowy)
KOLPORTAŻ: Rafał Kamiński (dyrektor)
PRODUKCJA: Mariusz Gajda (dyrektor)
DRUK: Quad/Graphics Europe Sp. z o.o., Wyszków

PRENUMERATA I EGZEMPLARZE ARCHIWALNE:
tel. 22 7613214, infolinia 0801 000869, faks 22 7613133; e-mail: kontakt.axel@infor.pl (pytania i reklamacje), prenumerata.axel@infor.pl (zamówienia) **SPRZEDAŻ INTERNETOWA:** http://kiosk.literia.pl **PRENUMERATA ZAGRANICZNA:** http://kiosk.literia.pl

Redakcja nie zwraca materiałów niezamówionych, zastrzega sobie prawo redagowania nadesłanych tekstów, nie odpowiada za treść zamieszczonych reklam i ogłoszeń. Zabroniona jest bezumowna sprzedaż czasopisma po cenie niższej od ceny detalicznej ustalonej przez wydawcę. Sprzedaż numerów aktualnych i archiwalnych po innej cenie jest nielegalna i grozi odpowiedzialnością karną.

Emocje na najwyższych obrotach

GWIAZDY NUMERU:
Najlepsze samochody roku 2012 i ludzie, którzy benzynę mają we krwi.

TG TV POWRACA!
Zdradzamy szczegóły 19. serii najlepszego programu telewizyjnego świata.

STIG W POLSCE!
Pół człowiek, pół maszyna, z wyjątkowym talentem do kręcenia kierownicą.

www.TOPGEAR.com.pl

Znajdź nas na facebook.pl/TopGearPolska

Już w sprzedaży!

© 2013 Kaspersky Lab ZAO. Wszelkie prawa zastrzeżone. Zarejestrowane znaki towarowe i nazwy usługi są zastrzeżone przez ich właścicieli.